

1·ENGLISH SECTION
2·SECTION FRANÇAIS
3·DEUTSCHE GRUPPE
4·SEZIONE ITALIANO
5·SECCION ESPAÑOL

27

VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGO VIDEO

AIR·SEA BATTLE™

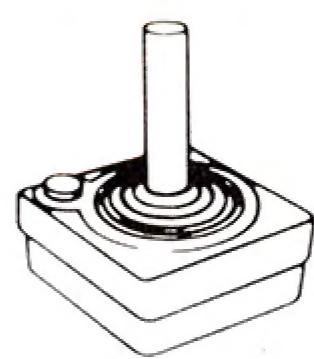


ATARI®

A Warner Communications Company



CX2602



Use your Joystick Controllers with this ATARI® Game Program.™ Be sure the Controllers are firmly plugged into the LEFT and RIGHT CONTROLLER jacks at the rear of your ATARI Video Computer System.™ Hold the Controller with the red button to your upper left toward the television screen.

Use a Joystick plugged into the LEFT CONTROLLER jack for one player games.

Note: Always turn the console power switch OFF when inserting or removing an ATARI Game Program. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System.

CONTROLLER ACTION

Controller action varies depending on the game being played. Details for Joystick Controller action can be found under each game

heading. In all cases, hold the controller with the red button to your upper left towards the television screen.

SCORING

All games end after 2 minutes, 16 seconds of play, or when either player scores 99 points. During the last 16 seconds, the score will

flash to show that the game is nearing the end. Point scoring for each game is noted in that game's instruction.

DIFFICULTY

The Difficulty switches on your Atari Video Computer System console control the size of the missile.

In Position "A" the missile is one-fourth the size of position "B".

ANTI-AIRCRAFT™ GAMES

Your Joystick Controller changes the angle of your "Anti-Aircraft Gun" and also the angle of missile flight in Guided Missile Games. Forward = 30 degrees; center or rest = 60 degrees; back = 90 degrees (straight up).

In the Anti-Aircraft games, from one to six flying objects will move together across the playfield in a set. All objects in the set must be hit before a new set will appear. Each object scores one point.

GAME 1

This is the Anti-Aircraft game described above. Your missile travels at the same angle your "Anti-Aircraft gun" was in at the time you fired.

GAME 2

In this game, you and your opponent have "guided" missiles. After firing, you control the angle of flight of your missile by moving your Joystick Controller from front to back.

GAME 3

The left "gun" is fired continuously by the computer. Using the right Joystick Controller, try to out score the computer.

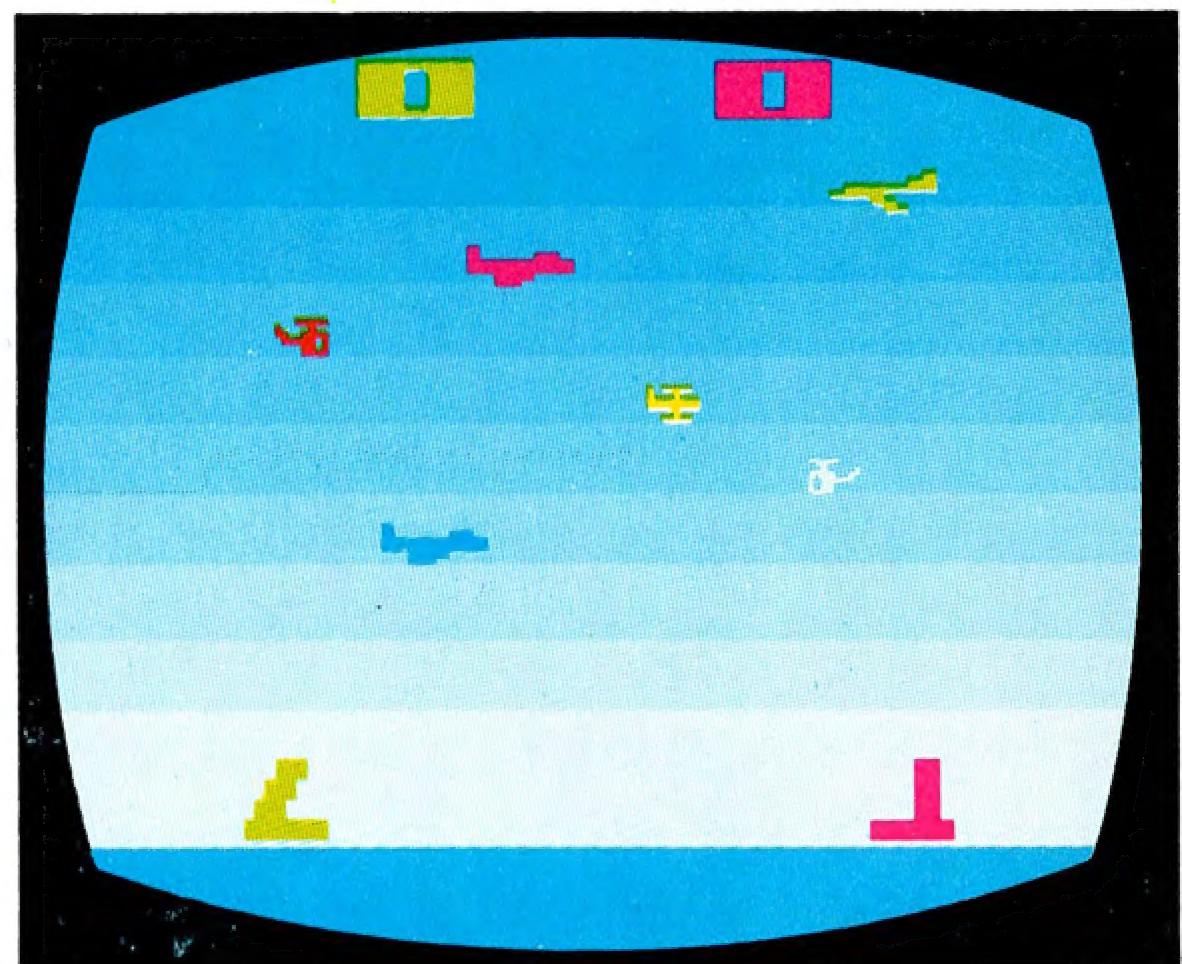
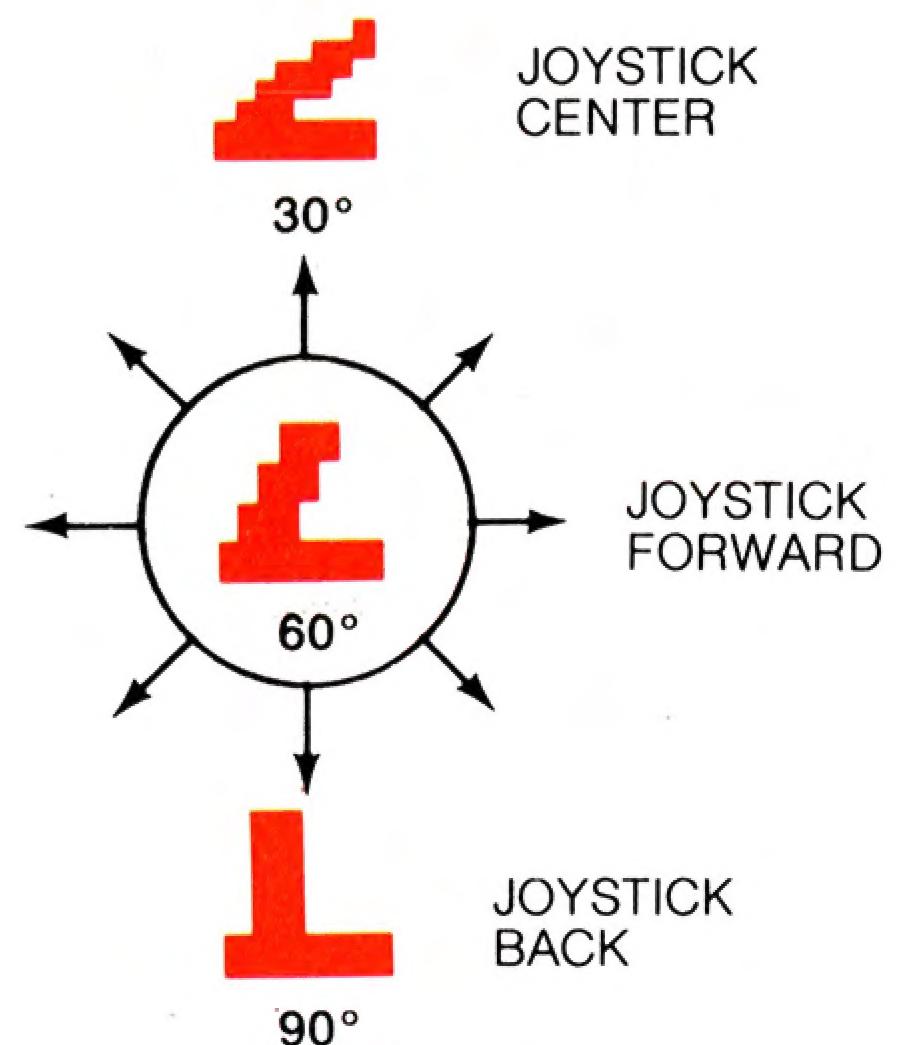


Fig. A — Anti-Aircraft™ Game Playfield



Gun Position

ANTI-AIRCRAFT™ GAMES

This set of Anti-Aircraft games adds a challenge to your markmanship. There are various flying objects on the playfield travelling at different speeds and directions. Each object has a different score value: Small Jet = 4 points; Large Jet = 3 points; Helicopter = 2 points; 747 = 1 point. The "Observation Blimps" flying randomly across the bottom of the playfield score no points, and act as an obstruction to your line of fire.

GAME 4

In this game, your missile travels at the same angle your "gun" was in at the time you fired.

GAME 5

Using "guided" missiles try to outscore your opponent. After firing, you control the angle of flight of your missile by moving your Joystick Controller from front to back.

GAME 6

Here's another chance to beat the computer. The right Joystick Controller is your "gun", while the computer fires the left "gun" continuously.

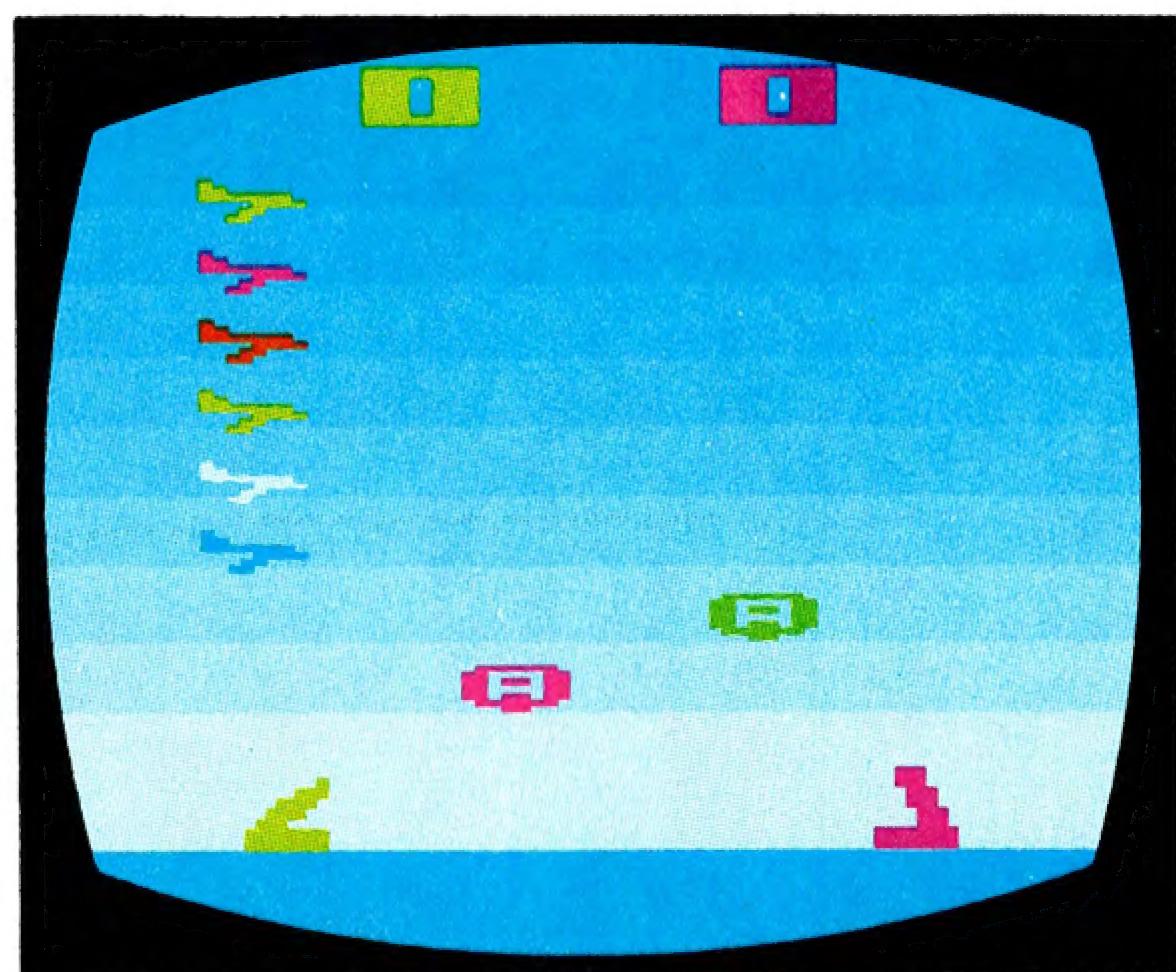
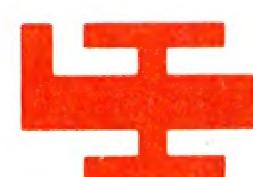
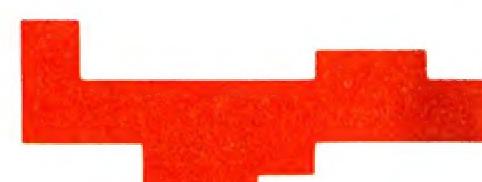


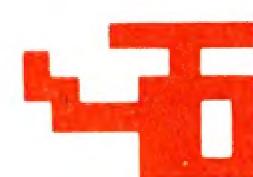
Fig. B — Anti-Aircraft™ Game Playfield



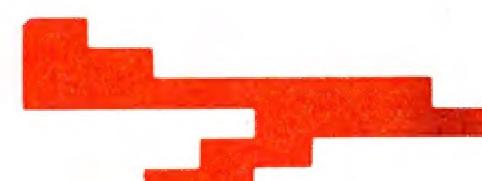
4 POINTS



3 POINTS



2 POINTS



1 POINT



NO POINTS

TORPEDO™ GAMES

Controller Action. You are a submarine captain firing torpedoes at ships moving above you. By pushing your Joystick Controller to the left, you move your submarine to the left. Moving it to the right moves your submarine to the right.

You control half the playfield, your opponent controls the other half. From one to six ships move across the playfield in a set. When one set disappears from the playfield, a new set appears. Each ship scores one point.

GAME 7

After firing, your torpedo travels straight up from where it was fired.

GAME 8

In this game, you can "guide" your torpedo after firing. By pushing your Joystick Controller to the left, you guide your torpedo to the left. Moving the Joystick to the right guides the torpedo to the right.

GAME 9

With non-guided torpedoes try to sink more ships than the computer. You control the right submarine, the computer will fire continuously from the left.

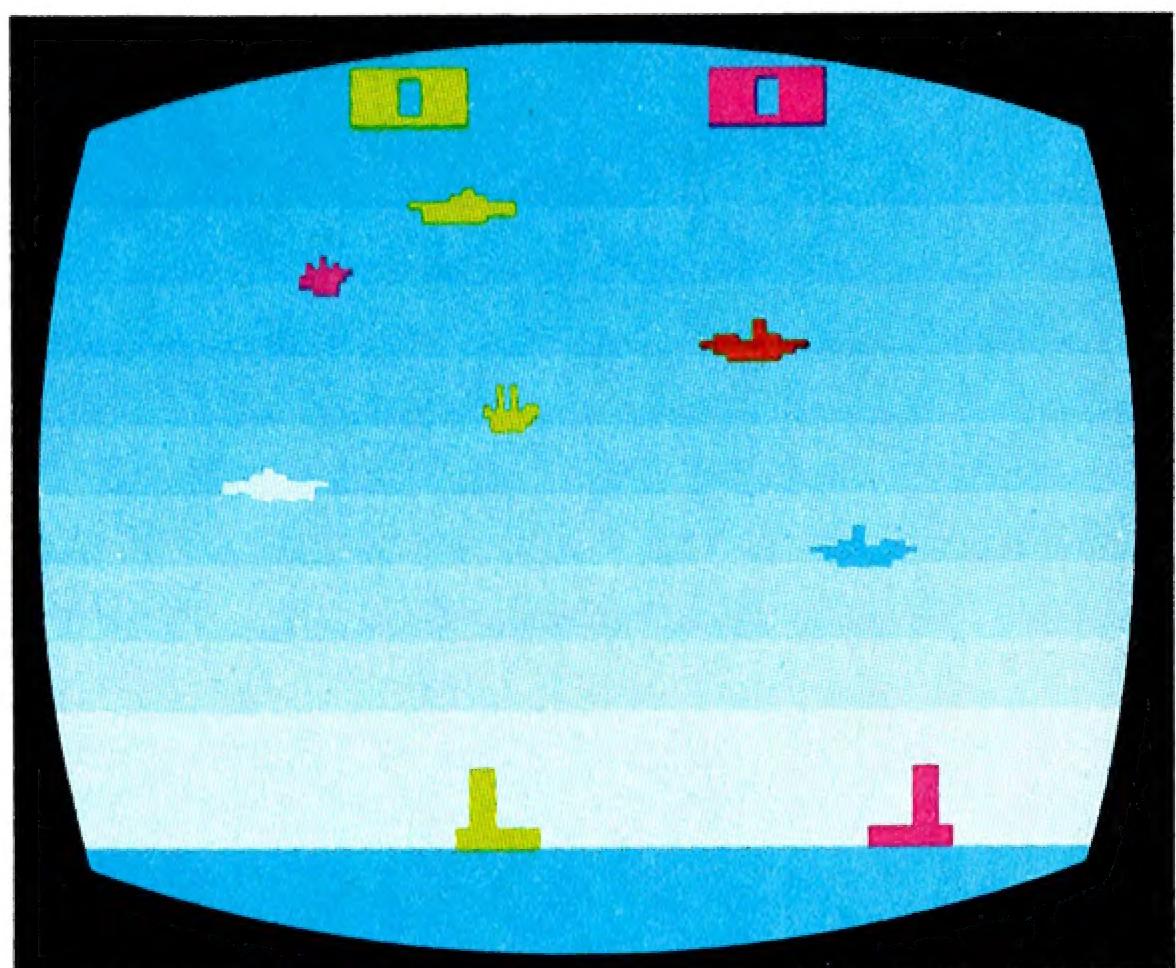
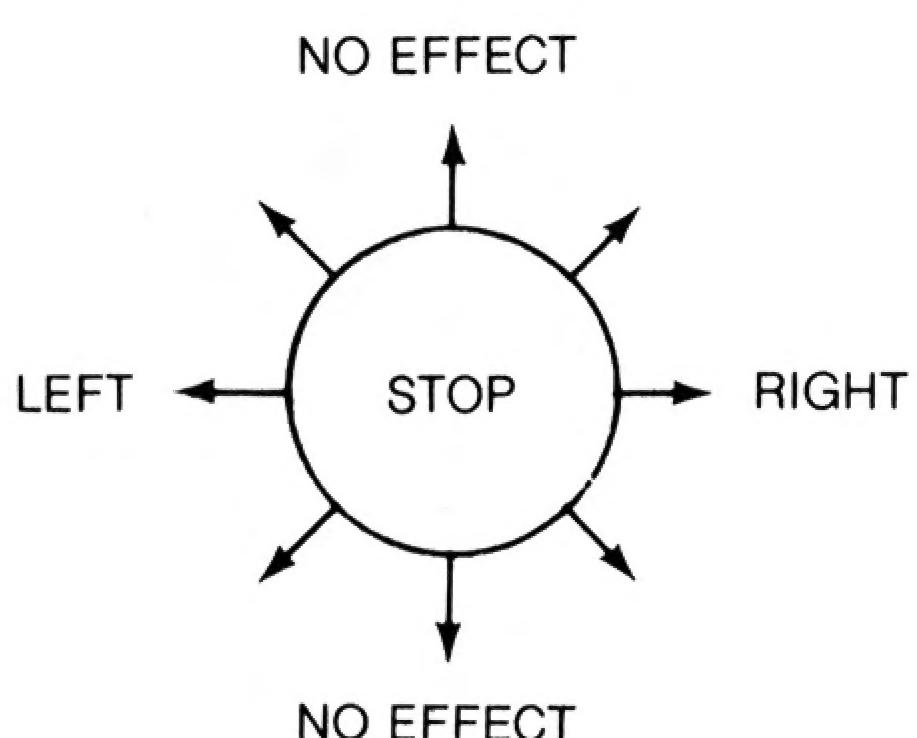


Fig. C — Torpedo™ Game Playfield



TORPEDO™ GAMES

In this group of Torpedo games, mines travel randomly across the bottom of the playfield, and act as obstructions to your line of fire. The ships move at different speeds and directions. Each ship has a different point value: PT Boat = 4 points; Aircraft Carrier = 3 points; Pirate Ship = 2 points; Freighter = 1 point. Hitting the mines will score no points.

GAME 10

As in Game 7, your torpedo travels straight up from where it was fired.

GAME 11

In this game, you can "guide" your torpedo after firing. By pushing your Joystick Controller to the left, you guide your torpedo to the left. Moving the Joystick to the right guides the torpedo to the right.

GAME 12

You control the right submarine with the right Joystick Controller and, with non-guided torpedoes, try to beat the computer-controlled left submarine.

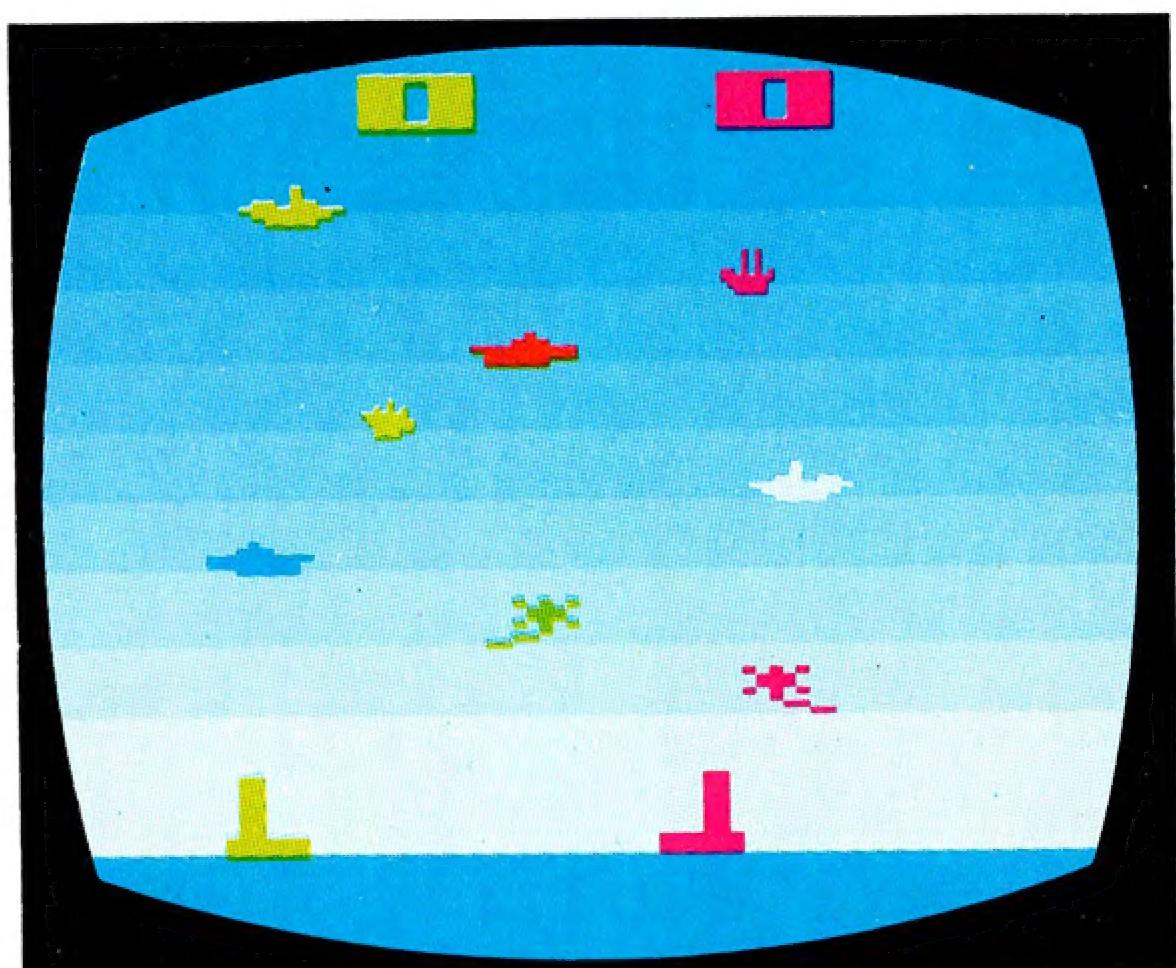
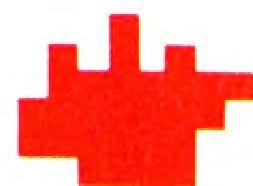
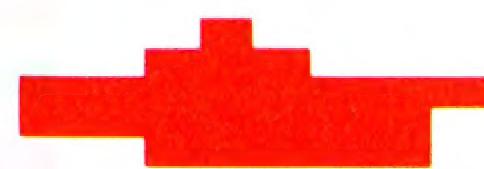


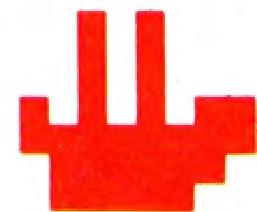
Fig. D — Torpedo™ Game Playfield



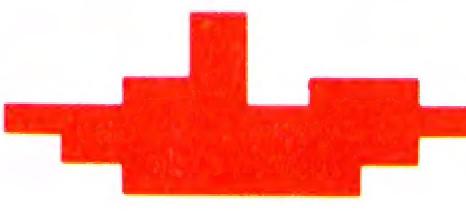
4 POINTS



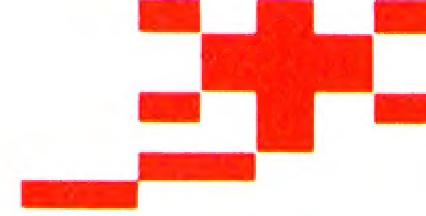
3 POINTS



2 POINTS



1 POINT



NO POINTS

SHOOTING GALLERY GAMES

Your Joystick Controller changes the angle of fire: forward = 30 degrees; center or rest = 60 degrees; back = 90 degrees (straight up). In addition you can move your "gun" across your half of the playfield by moving your Joystick Controller left or right.

The targets will change direction at any time and all targets in a "set" must be hit before new targets are displayed. Each target has a different point score: rabbit = 3 points; duck = 2 points; clown = 1 point.

GAME 13

This is the Shooting Gallery Game described above. After firing, your Joystick Controller has no effect on the line of fire.

GAME 14

After firing, guide your "projectile" into the targets by moving your Joystick Controller forward or backwards (see diagram above). Moving the Joystick right or left has no effect on the "projectile" once it is fired.

GAME 15

You control the right "gun" and try to beat the computer controlled left "gun" which fires continuously.

In the following games (Polaris, Bomber, Polaris vs. Bomber), you control the speed of travel by moving your Joystick Controller back for slow, center or rest position for normal speed, forward for fast.

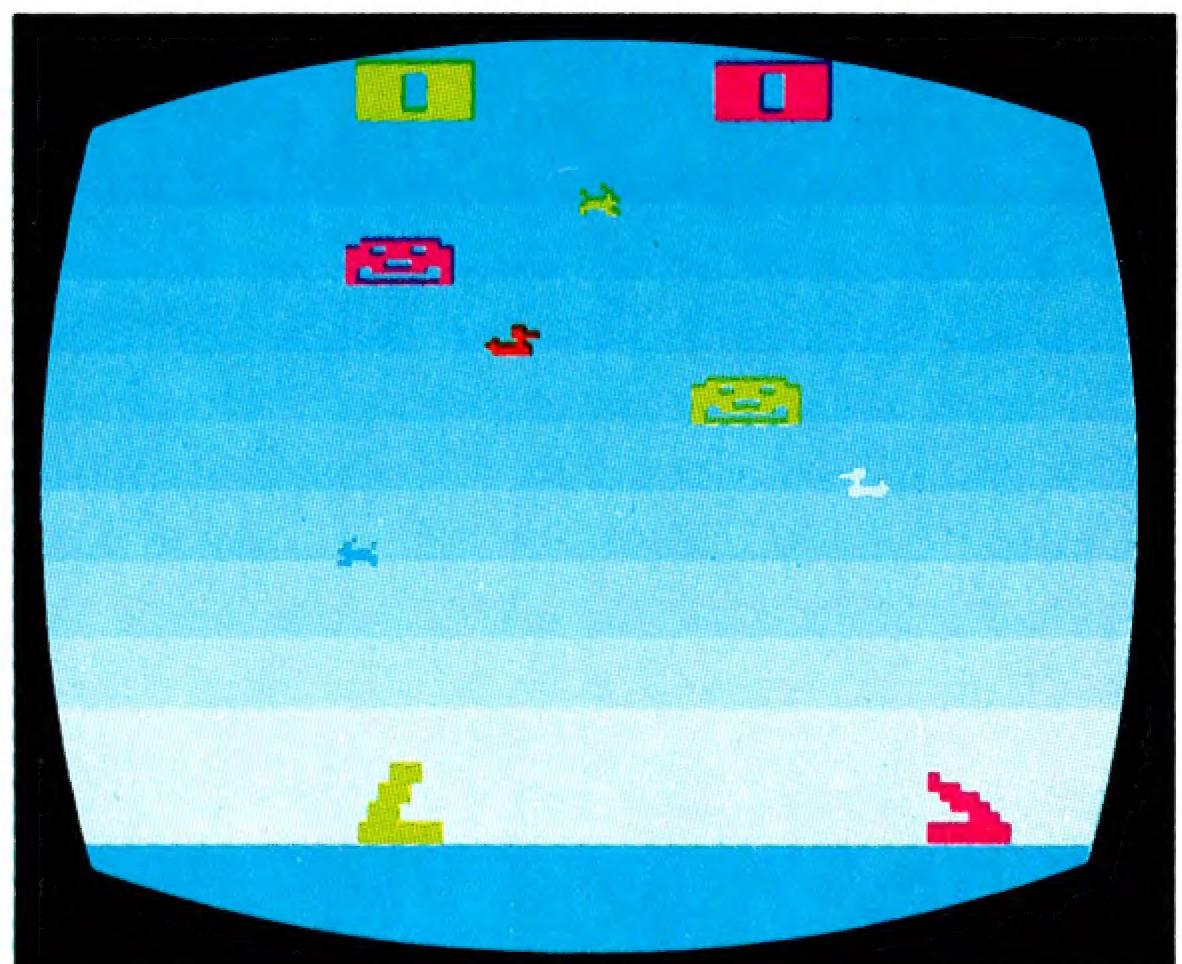
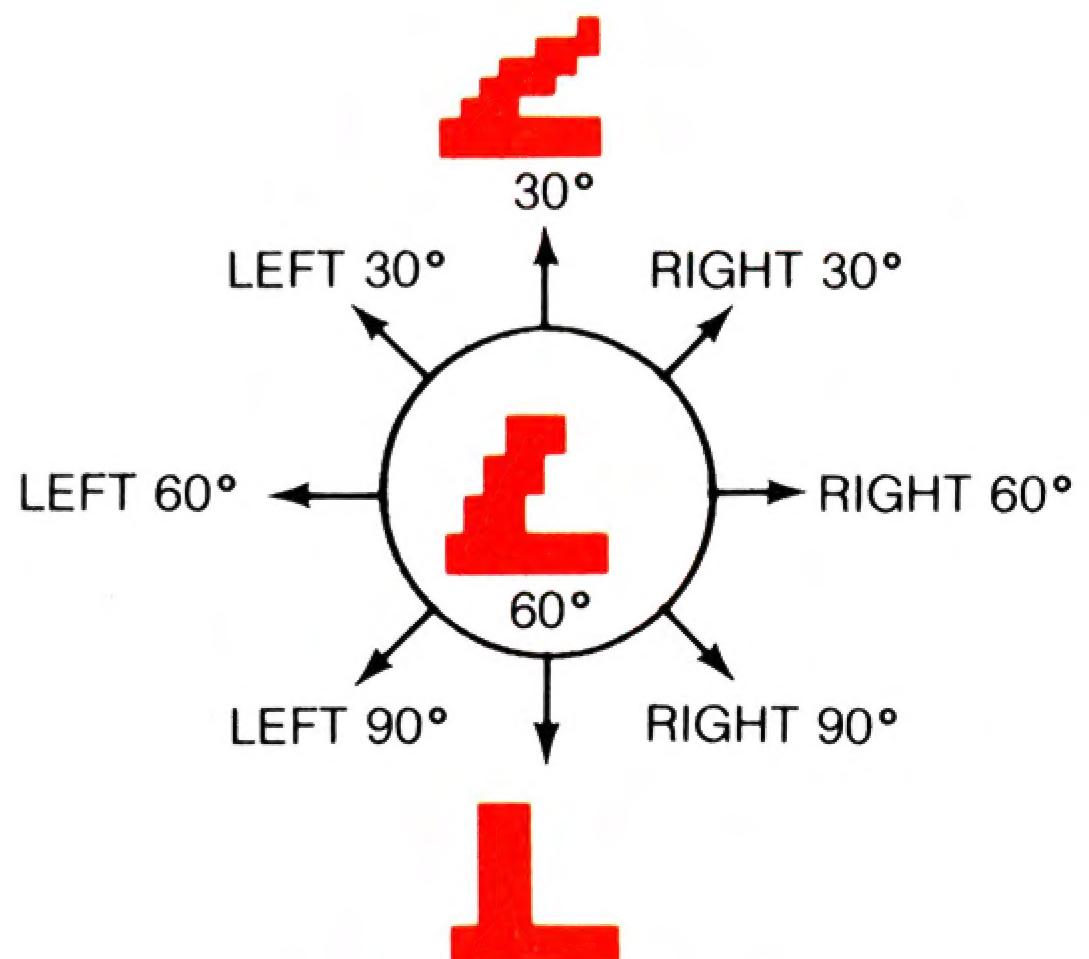
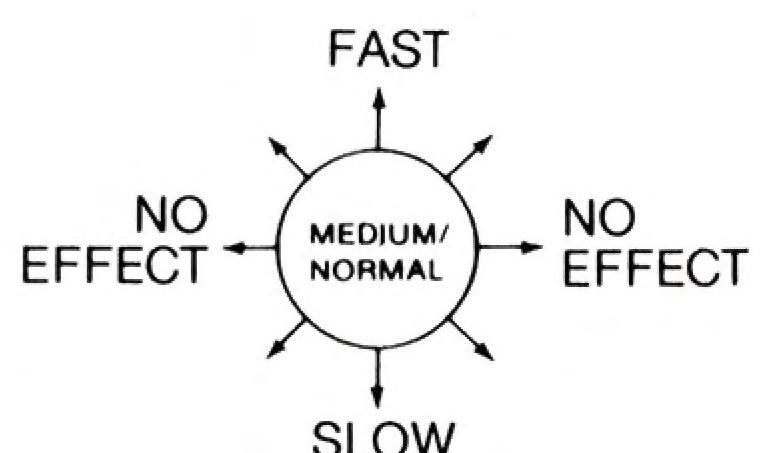


Fig. E — Shooting Gallery Playfield



Gun Position



POLARIS GAMES

You captain a ship traveling across the bottom of the playfield. The bottom most ship is the right player. The ships will change direction occasionally.

From one to four planes fly over in a "set". All planes in a set must be hit before new planes are displayed. Each plane has a different point value: Small Jet = 4 points; Large Jet = 3 points; Helicopter = 2 points; 747 = 1 point.

GAME 16

This is the Polaris game described above. Your missile travels at the same speed as your ship when the missile was fired. After firing, your ship speed cannot change while the missile is in flight.

GAME 17

In this game, when you change the speed of your ship, you also change the speed of your missile while it is in flight. So, you can guide your missile into the planes.

GAME 18

Using the right Joystick Controller, you control the bottom ship. With non-guided missiles, try to beat the computer-controlled top ship. The computer ship will move at a steady speed and fire its missiles continuously.

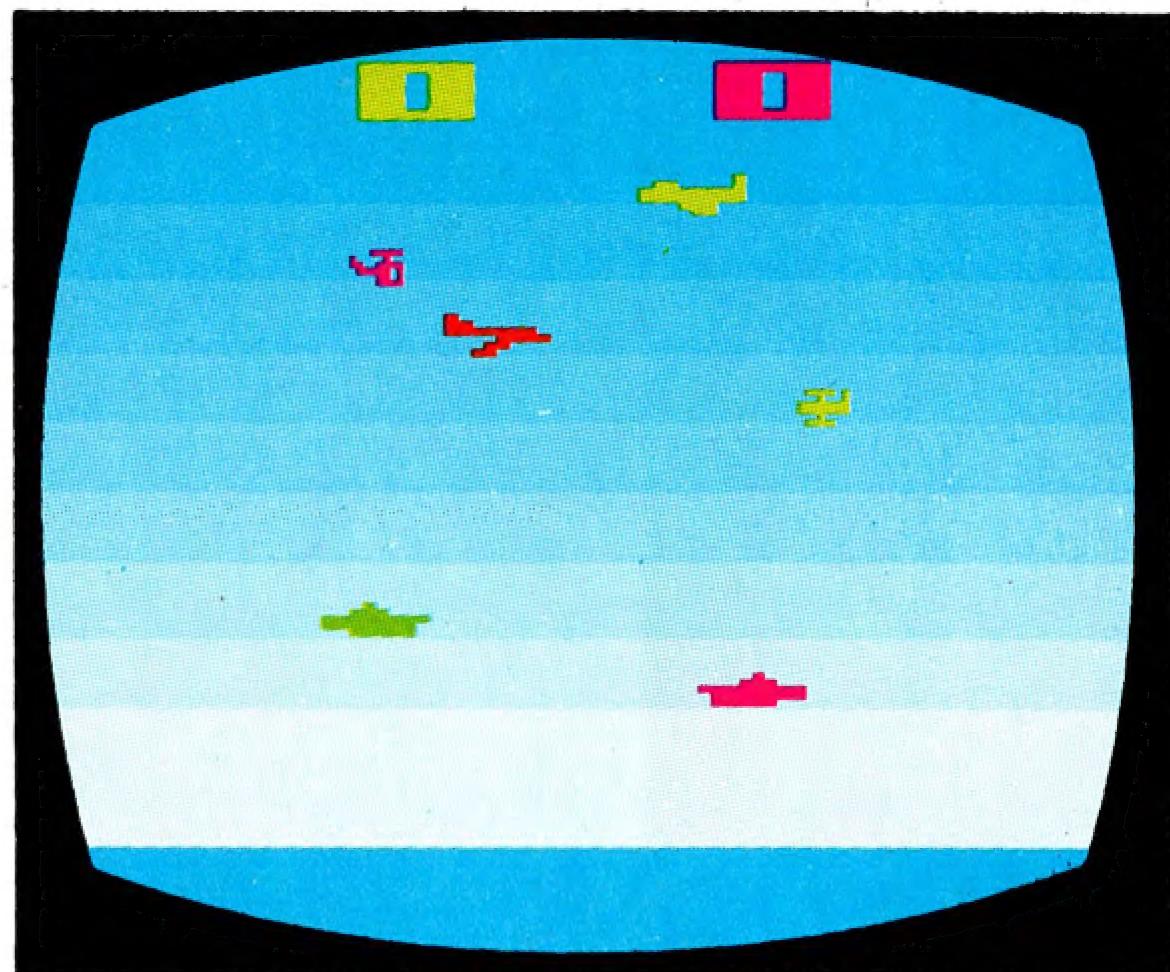
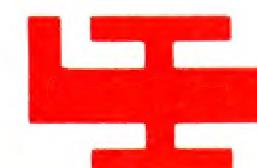
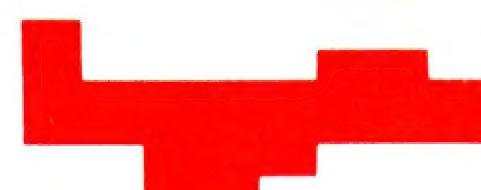


Fig. F — Polaris Game Playfield



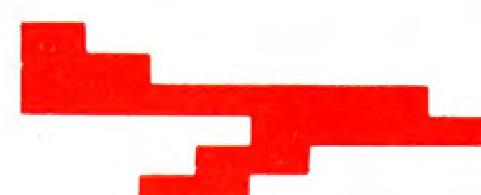
4 POINTS



3 POINTS



2 POINTS



1 POINT

BOMBER GAMES

You are the pilot of a plane flying across the top of the playfield. The right player controls the bottom-most plane. Planes will occasionally change direction from right to left.

From one to four ships will pass under the planes. As a ship is hit, a new ship will replace it from the edge of the playfield. Ships travel at various speeds and each a different point value: PT Boat = 4 points; Aircraft Carrier = 3 points; Pirate Ship = 2 points; Freighter = 1 point.

GAME 19

As your bomber drops the bomb, it will move across the playfield at the same speed as your plane at the time it was dropped. After firing, your plane cannot change speed while the bomb is dropping.

GAME 20

Changing the speed of your plane after dropping a bomb will change the speed the bomb travels across the playfield as it drops. This allows you to guide your bomb into the passing ships.

GAME 21

Using non-guided bombs try to hit more ships than the computer. The computer plane is on top and flies at a constant speed across the playfield, dropping bombs continuously. You control the bottom plane with the right Joystick Controller.

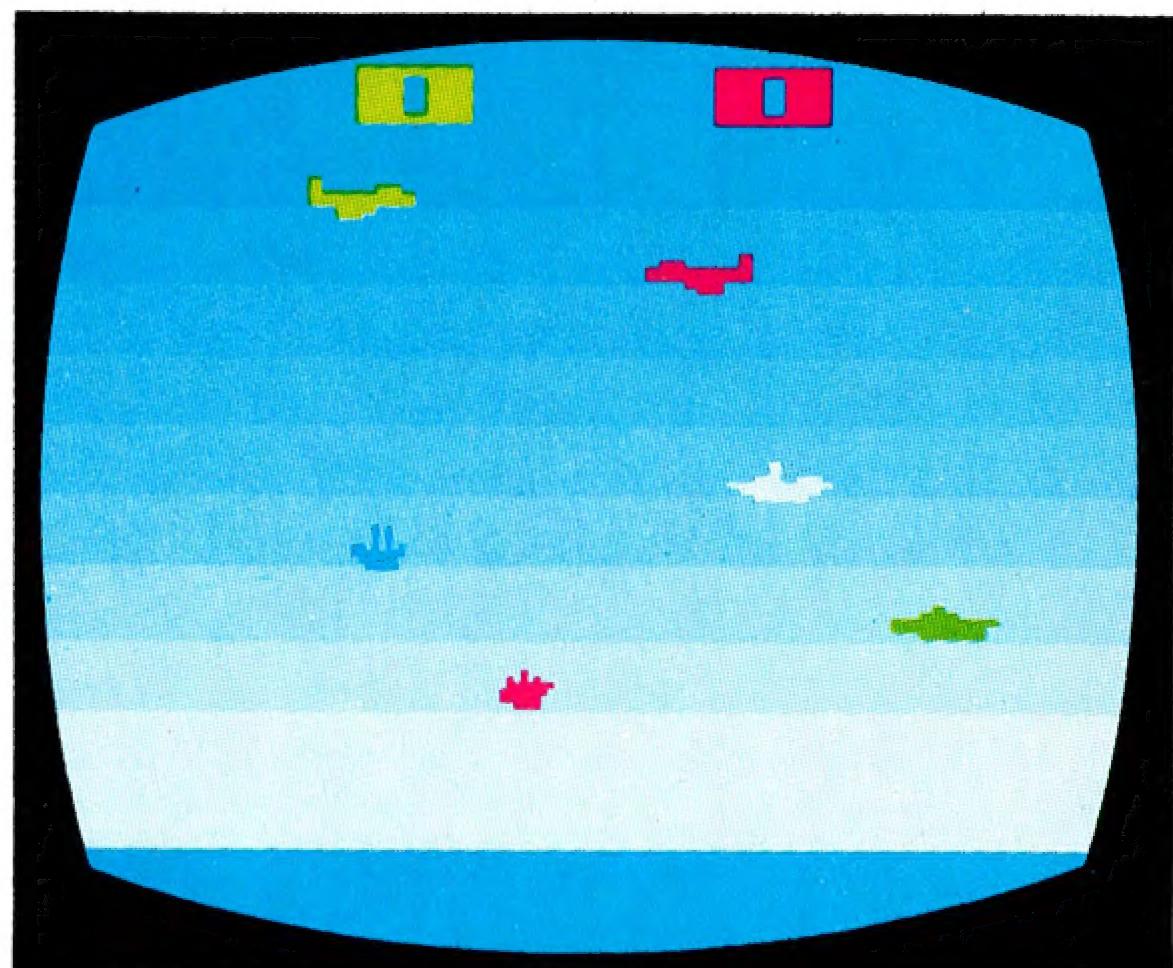
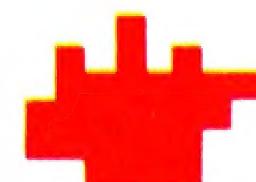
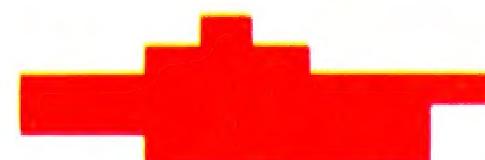


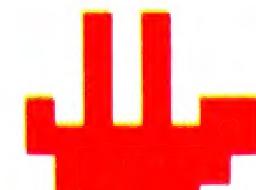
Fig. G — Bomber Game Playfield



4 POINTS



3 POINTS



2 POINTS



1 POINT

POLARIS vs BOMBER GAMES

The left player flies the plane across the top of the playfield and the right player controls the ship at the bottom of the playfield. The plane drops bombs on the ship while the ship shoots missiles at the plane. One point is scored for each hit. The ship or plane getting hit will disappear from the playfield and reappear at the edge. Both plane and ship will change direction occasionally.

GAME 22

This is the Polaris vs Bomber game described above.

GAME 23

Both the ship and the plane can guide their missiles or bombs. By changing the speed of your ship after firing, your missile or bomb will change speed as it travels across the playfield.

GAME 24

The computer controls the plane and will fly at a constant speed across the playfield, dropping bombs continuously. The right Joystick Controller controls the ship.

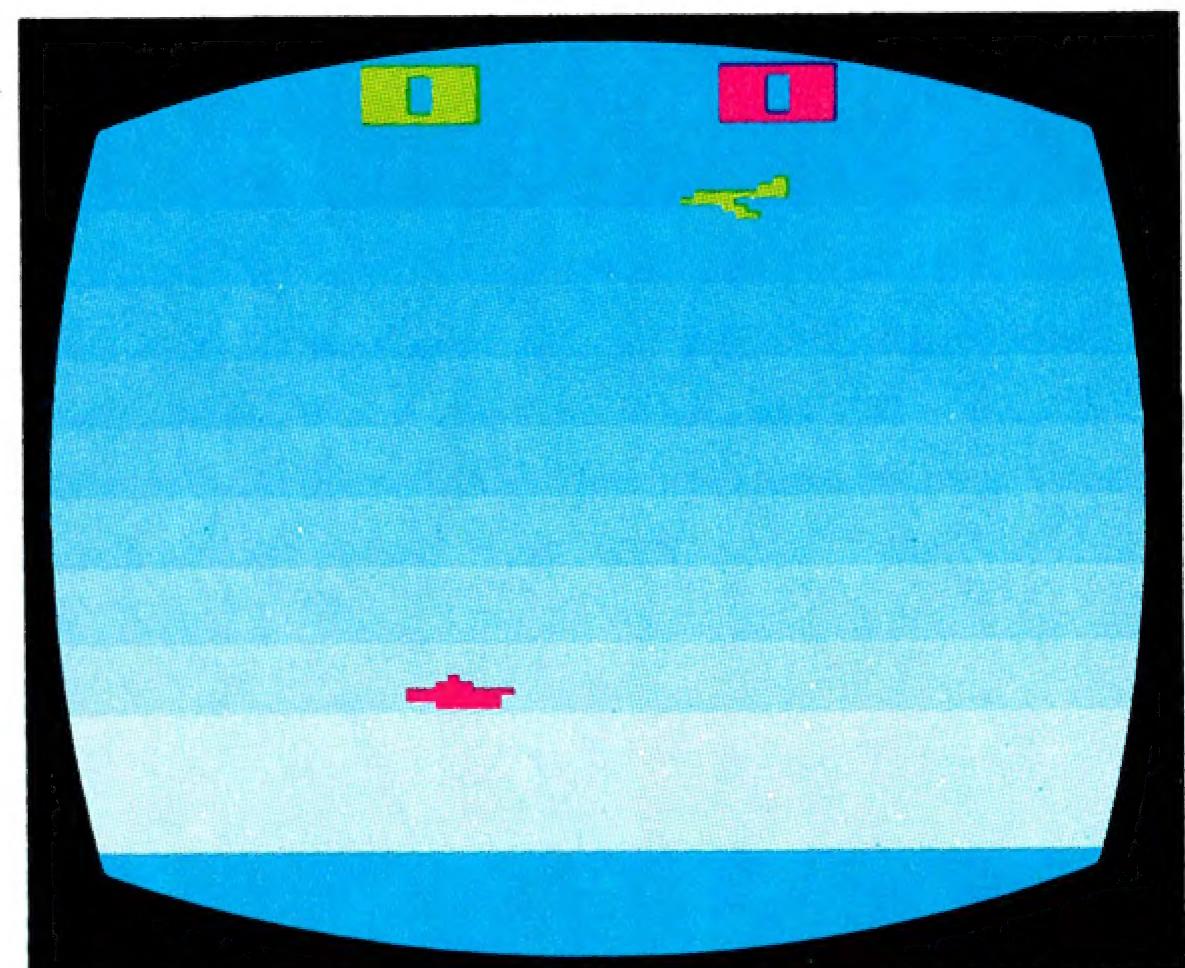


Fig. H — Polaris vs Bomber Game Playfield

AIR-SEA BATTLETM

POLARIS vs BOMBER GAMES

Traveling randomly across the middle of the playfield are mines. In order to hit your opponent, you have to get around the mines which act as obstructions to your line of fire. The mines score no points when hit.

GAME 25

This version plays the same as Game 22, except that mines are added to the playfield.

GAME 26

By changing the speed of your ship or plane after firing, your missile or bomb will change speed as it travels across the playfield, allowing you to guide them around the mines and into your opponent.

GAME 27

Once again, the computer controls the plane, and with the right Joystick Controller, you control the ship.

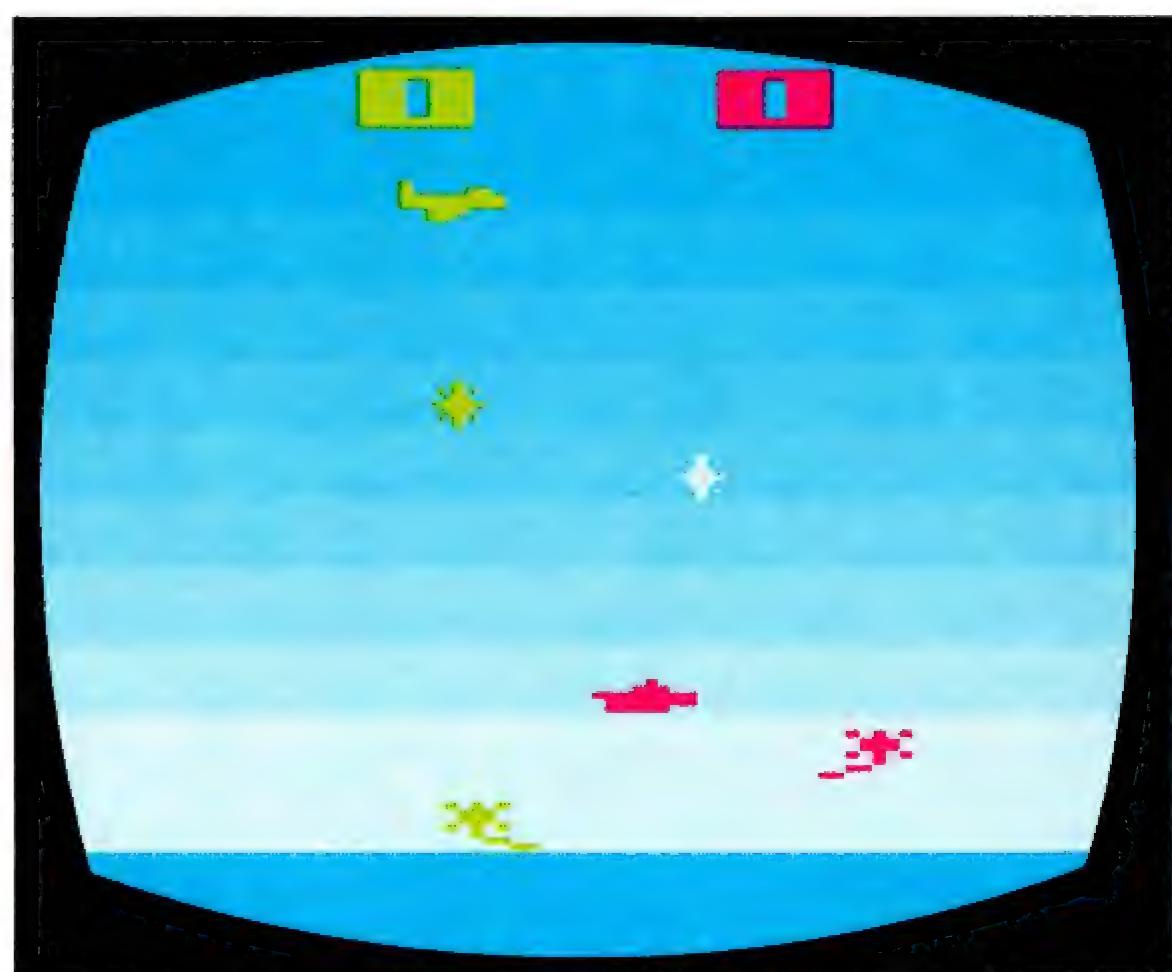
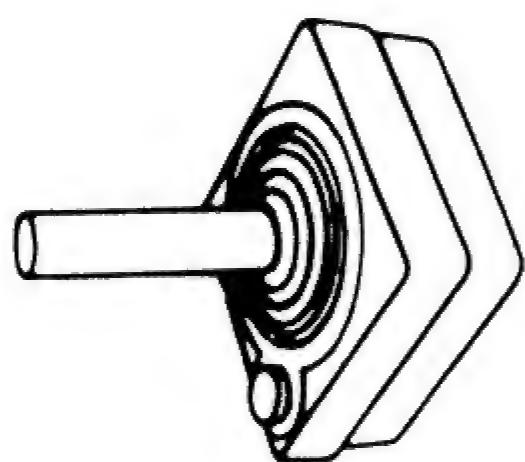


Fig. 1 — Polaris vs Bomber Playfield (with mines)

AIR-SEA BATTLE™

Use your Joystick Controllers with this Game Program™. Plug the controller cables firmly into the jacks at the rear of your Video Computer System™. Hold the controller with the red button to your upper left toward the television screen.



For one-player games use the right controller.

Game Number	ANTI-AIRCRAFT™						TORPEDOTM						SHOOTING GALLERY						POLARIS		BOMBER		POLARIS vs BOMBER				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Number of Players	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1
Guided Missile																											
Computer Games																											
With Obstacles																											

ANTI-AIRCRAFT™
Games 1 thru 6:

- Push joystick forward and back... changes angle of gun on screen

TORPEDOTM
Games 7 thru 12:

- Push joystick left or right to move submarine
- Press "red" button to fire

SHOOTING GALLERY
Games 13 thru 15:

- Push joystick forward and back... changes angle of gun on screen
- Push joystick left or right to move your gun across the screen
- Press "red" button to fire

POLARIS and BOMBER
Games 16 thru 27:

- Push joystick forward or back to control speed of travel
- Press "red" button to fire

27 JEUX VIDEO

AIR·SEA BATTLE™



Avec ce jeu utilisez les commandes à molettes, vérifiez qu'elles sont bien reliées à votre pupitre.

Note: Veillez à toujours éteindre l'appareil avant d'introduire ou de retirer une cassette. Vous pro-

longerez la durée de votre Video Computer ATARI et vous protègerez ses composants électroniques.

Si aucune image n'apparaît sur l'écran de télévision après que vous ayez allumé l'appareil et introduit une cassette, coupez le contact. Attendez dix secondes et rallumez.

UTILISATION DE LA COMMANDE

On trouvera des informations détaillées sur l'utilisation du levier de commande sous la description de chaque jeu. Dans tous les cas,

tenir la commande portant le bouton rouge en direction de l'écran de télévision.

AFFICHAGE DES SCORES

Tous les jeux se terminent au bout de 2 minutes et 16 secondes, ou quand un joueur a marqué 99 points. Pendant les 16 dernières secondes un clignotant indique que

la partie va se terminer. On trouvera dans la description de chaque jeu comment marquer des points.

DIFFICULTÉ

Les sélecteurs de difficulté du pupitre de votre Video Computer System ATARI commandent la taille

du missile. En position A, le missile a une dimension égale à un quart de celle correspondant à la position B.

JEUX DE COMBATS ANTI-AERIENS

Votre levier de commande change l'angle de tir de votre canon anti-aérien, ainsi que l'angle de trajectoire du missile dans les jeux à missiles guidés. Vers l'avant: 30 degrés; au centre ou au repos; 60 degrés; vers l'arrière: 90 degrés (verticale).

Dans les jeux de combat anti-aériens, un à six engins volants vont se déplacer en formation sur l'écran. Tous les engins de la formation doivent avoir été abattus avant qu'une nouvelle formation apparaisse. Chaque engin abattu donne un point.

JEU 1

C'est le combat anti-aérien décrit ci-dessus. Vos missiles se déplacent selon l'angle que faisait votre canon anti-aérien au moment où vous avez tiré.

JEU 2

Dans ce jeu, votre adversaire et vous-même disposez de missiles guidés. Vous tirez, puis vous contrôlez la trajectoire de votre missile après le tir, en manoeuvrant votre levier de commande d'avant en arrière.

JEU 3

L'ordinateur tire en continu avec le canon de gauche. En vous servant de la commande de droite, essayez de marquer plus de points que l'ordinateur.

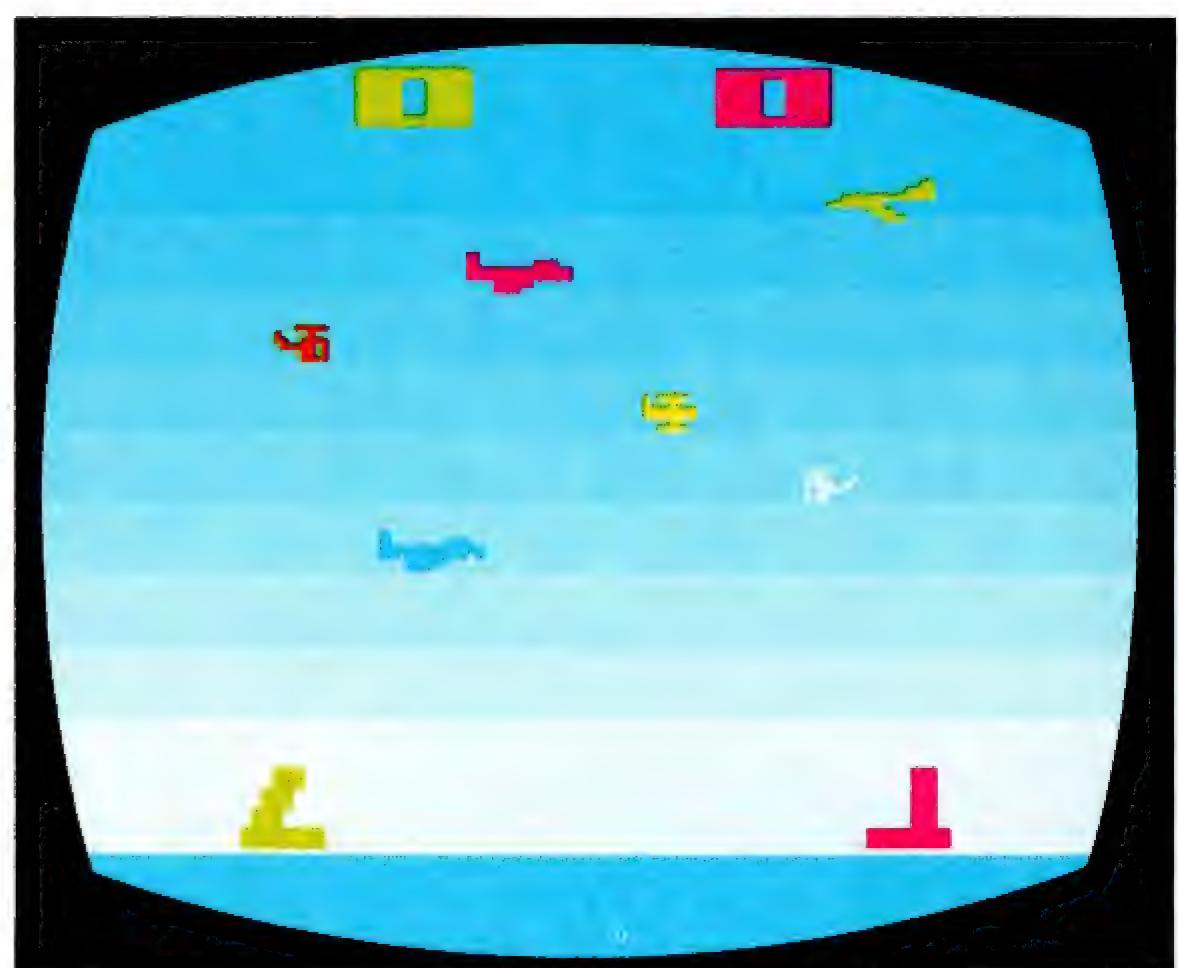
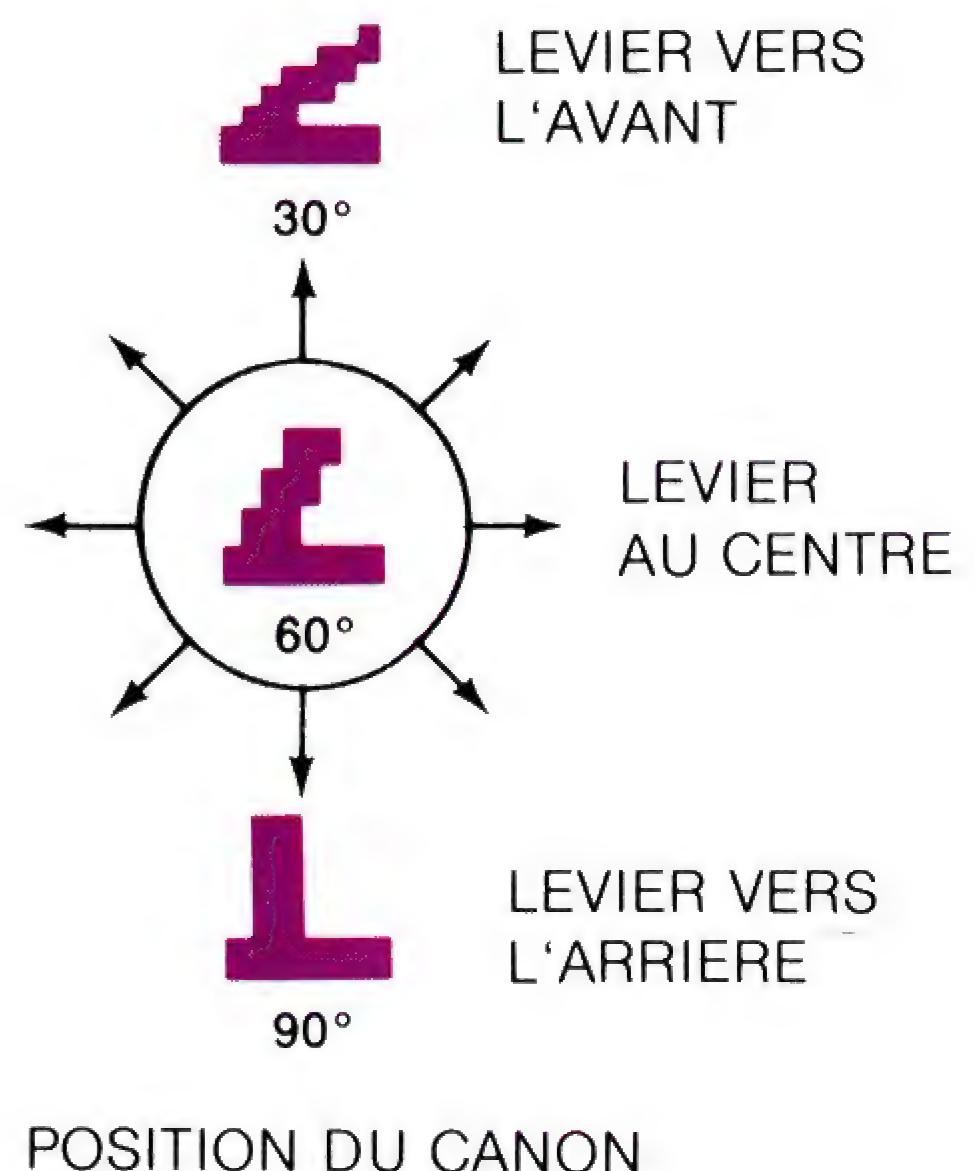


Fig. A - terrain de jeu anti-aérien



JEUX ANTI-AIRCRAFT

Cette série de jeux de combats anti-aériens vous permet de mesurer votre adresse au tir. Divers engins volants traversent l'écran à des vitesses et dans des directions différentes. Chacun possède une valeur différente: petit avion à réaction: 4 points; gros avion à réaction: 3 points; hélicoptère: 2 points; 747: 1 point. Les Ballons d'observation volant au hasard dans la partie inférieure de l'écran ne donnent aucun point mais obstruent votre ligne de tir.

JEU 4

Votre missile se déplace selon l'angle que faisait votre canon anti-aérien au moment où vous avez tiré.

JEU 5

Utilisez des missiles guidés pour marquer plus de points que votre adversaire. Tirez, puis contrôlez l'angle de déplacement de votre missile en manoeuvrant votre levier de commande d'avant en arrière.

JEU 6

Voici encore une chance de battre l'ordinateur. Le levier de commande de droite contrôle votre tir, tandis que l'ordinateur bombarde sans arrêt avec le canon de gauche.

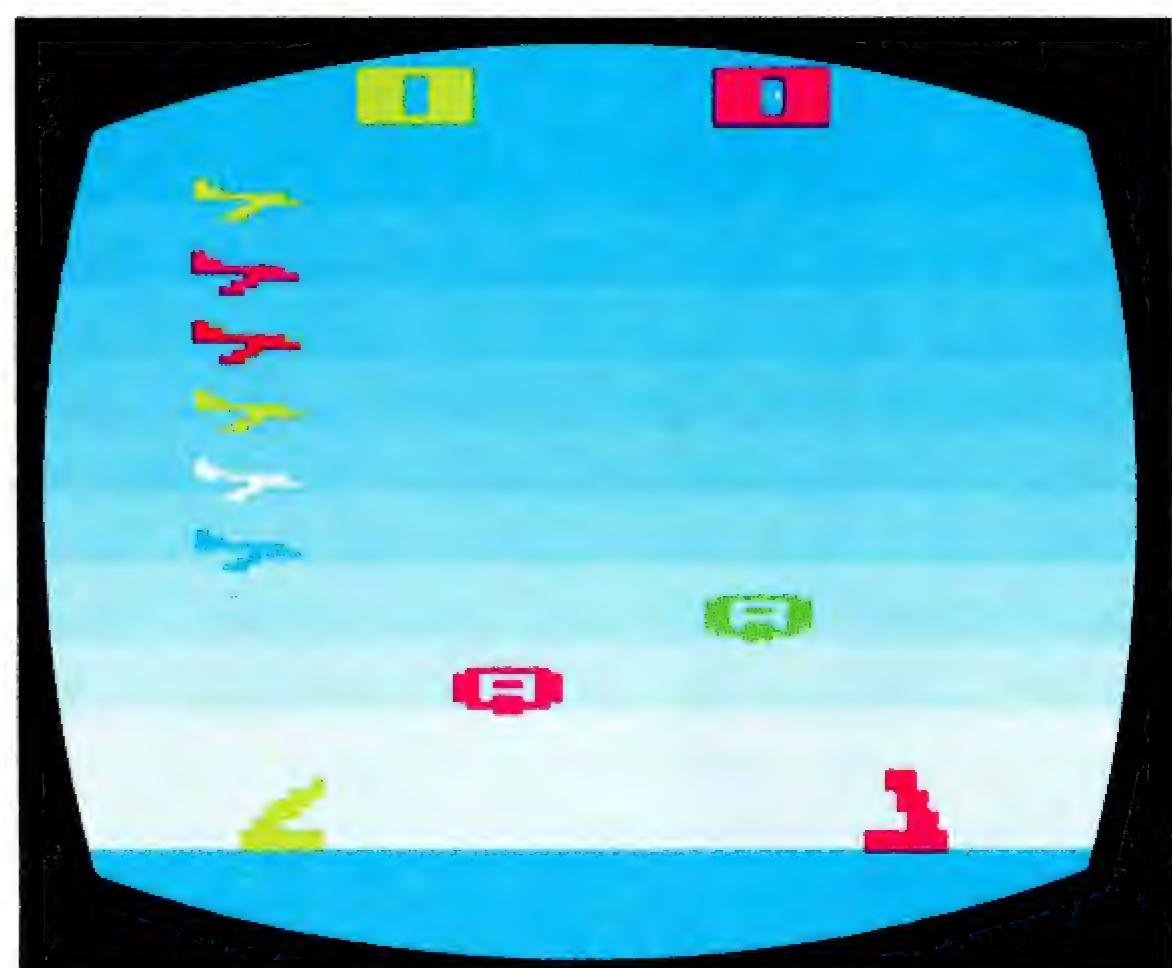


Fig. B - Terrain de jeu anti-aircraft



4 POINTS



3 POINTS



2 POINTS



1 POINT



0 POINT

JEUX TORPEDO

Utilisation de la commande: Vous commandez un sous-marin qui tire des torpilles vers des navires se déplaçant au-dessus de vous. Poussez votre levier de commande vers la gauche, et votre sous-marin se déplacera vers la gauche. Poussez votre levier vers la droite, le sous-marin ira vers la droite.

Vous contrôlez une moitié de l'écran, et votre adversaire l'autre. Un à six navires traversent l'écran en formation. Quand une formation disparaît, une nouvelle apparaît sur le côté. Pour chaque navire touché, on marque un point.

JEU 7

Une fois lancée, votre torpille se déplace en ligne droite depuis le lieu d'où elle a été tirée.

JEU 8

Vous gardez le contrôle de votre torpille après le tir. Actionnez le levier de commande vers la gauche, la torpille se déplacera vers la gauche. Elle ira vers la droite si vous poussez le levier vers la droite.

JEU 9

Essayez de couler plus de navires que l'ordinateur, en vous servant de torpilles non guidées. Vous commandez le sous-marin de droite, tandis que l'ordinateur tire en continu à partir du sous-marin de gauche.

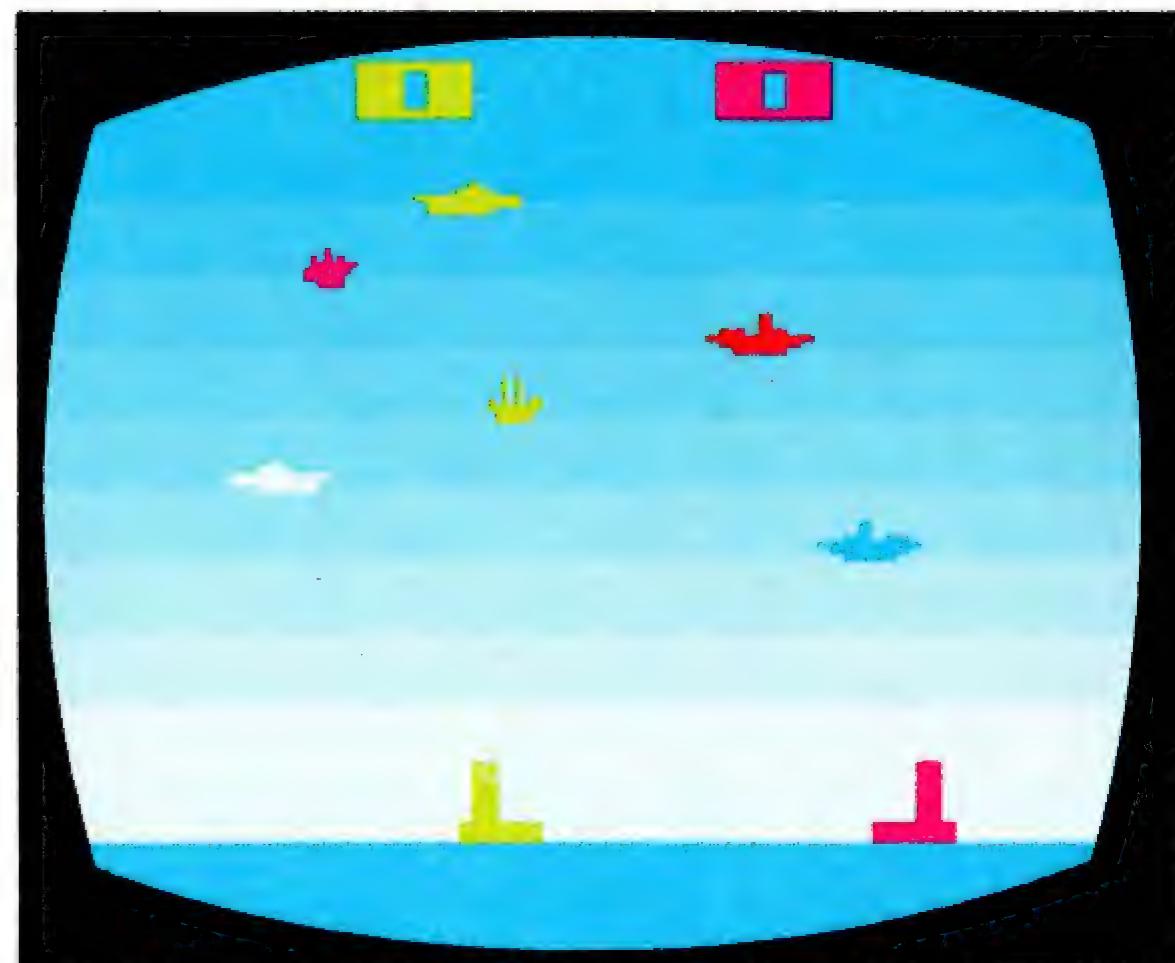
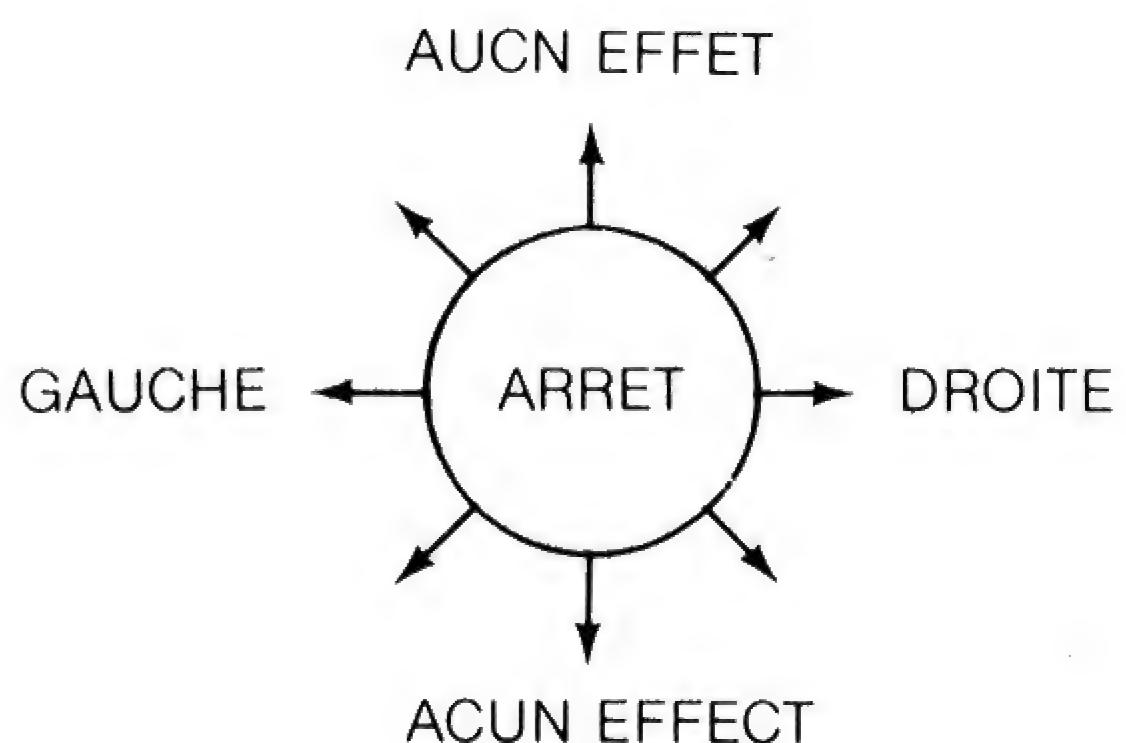


Fig. C - Terrain du jeu TORPEDO



JEUX TORPEDO

Dans cette série de jeux **TORPEDO**, des mines se déplacent au hasard dans le bas de l'écran et obstruent votre ligne de tir. Les navires se déplacent à des vitesses et dans des directions différentes. Chacun possède une valeur propre: Patrouilleur: 4 points; Porte-avions: 3 points; navire pirate: 2 points; cargo: 1 point. Toucher une mine ne donne aucun point.

JEU 10

Comme dans le jeu 7, votre torpille se déplace en ligne droite de l'endroit d'où elle a été tirée.

JEU 11

Guidez votre torpille après lancement. En poussant votre levier de commande vers la gauche, vous guidez votre torpille vers la gauche. En poussant votre levier vers la droite, vous guidez votre torpille vers la droite.

JEU 12

Vous commandez le sous-marin de droite à l'aide du levier de commande de droite, et vous tentez de couler avec des torpilles non guidées plus de navires que l'ordinateur, qui, lui, commande le sous-marin de gauche.

JEU 13

C'est le jeu du stand de tir décrit ci-dessus. Une fois le coup parti, le levier de commande n'a plus d'effet sur la ligne de tir.

JEU 14

Tirez, puis guidez votre projectile vers les cibles en actionnant votre levier de commande vers l'avant ou l'arrière (voir schéma ci-dessus).

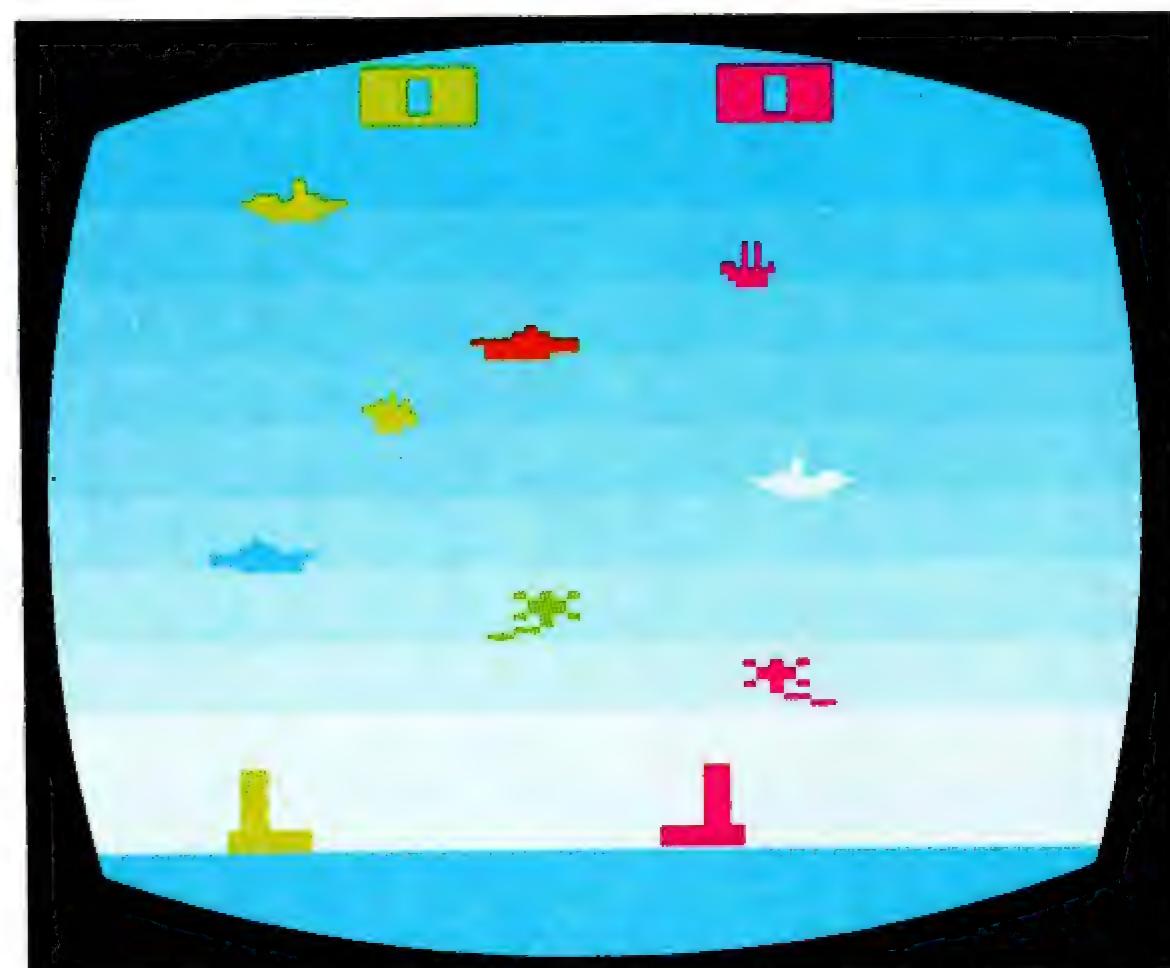
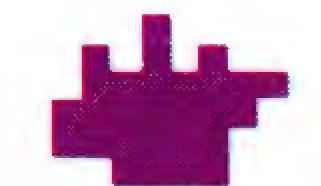


Fig. D - Terrain du jeu TORPEDO



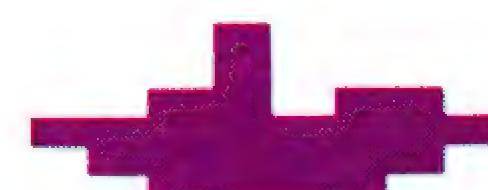
4 POINTS



3 POINTS



2 POINTS



1 POINT



0 POINT

JEUX SHOOTING GALLERY

Un déplacement vers la droite ou la gauche est sans effet.

Le levier de commande vous permet de modifier l'angle de tir: vers l'avant = 30 degrés; au centre ou au repos = 60 degrés; vers l'arrière = 90 degrés (verticale). En plaçant le levier à gauche ou à droite, vous pourrez également déplacer votre "canon" à travers votre moitié de terrain.

Les cibles changent de direction sans prévenir, et toutes les cibles d'un ensemble doivent être atteintes avant que de nouvelles cibles se présentent. Chacune a une valeur différente: lapin = 3 points; canard = 2 points; clown = 1 point.

JEU 15

Vous contrôlez le canon de droite, et vous essayez de battre celui de gauche, commandé par l'ordinateur, qui tire en continu.

Dans les jeux suivants (POLARIS, BOMBARDIER, POLARIS contre BOMBARDIER), vous contrôlez la vitesse de déplacement en amenant votre levier de commande vers l'arrière pour aller lentement, au milieu pour aller à une vitesse moyenne, ou vers l'avant pour aller rapidement.

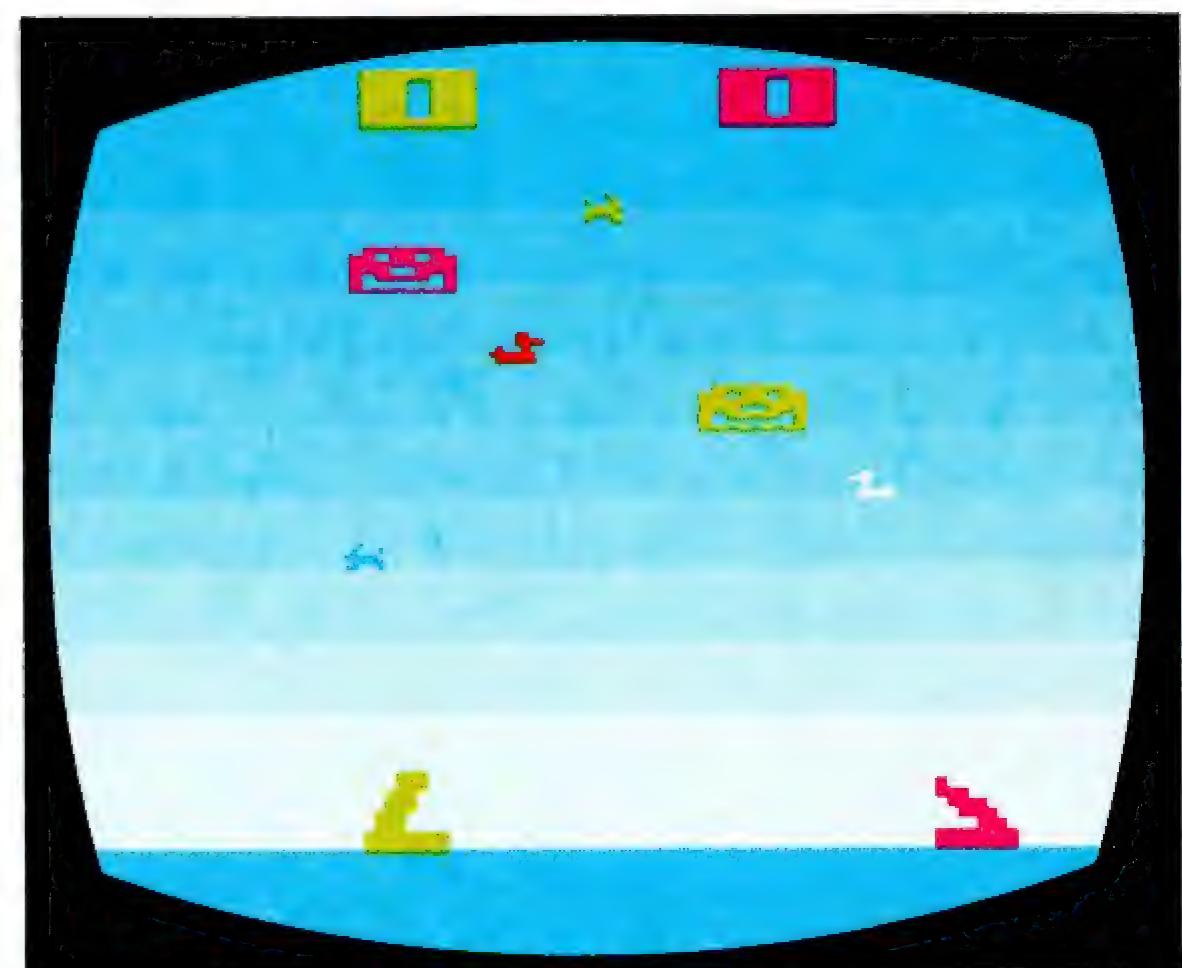
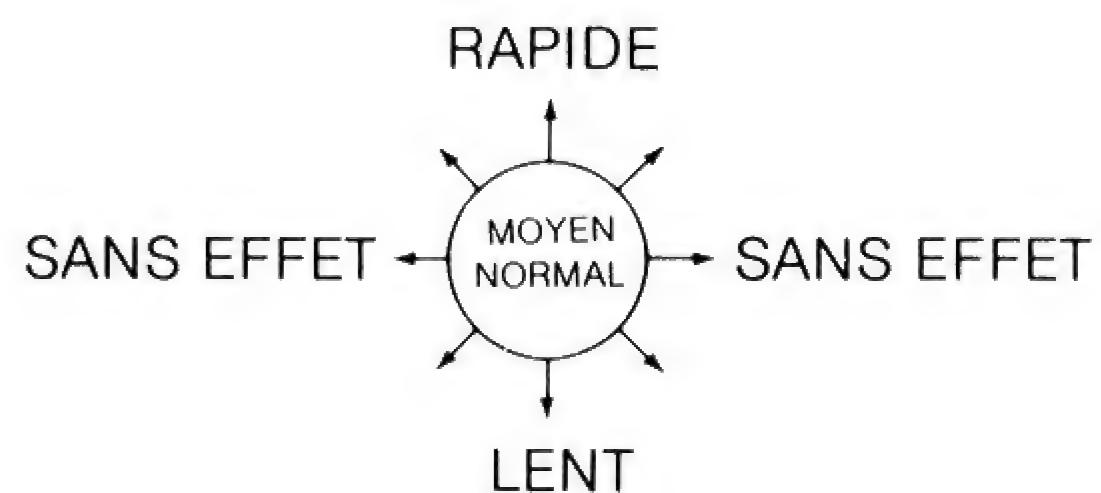
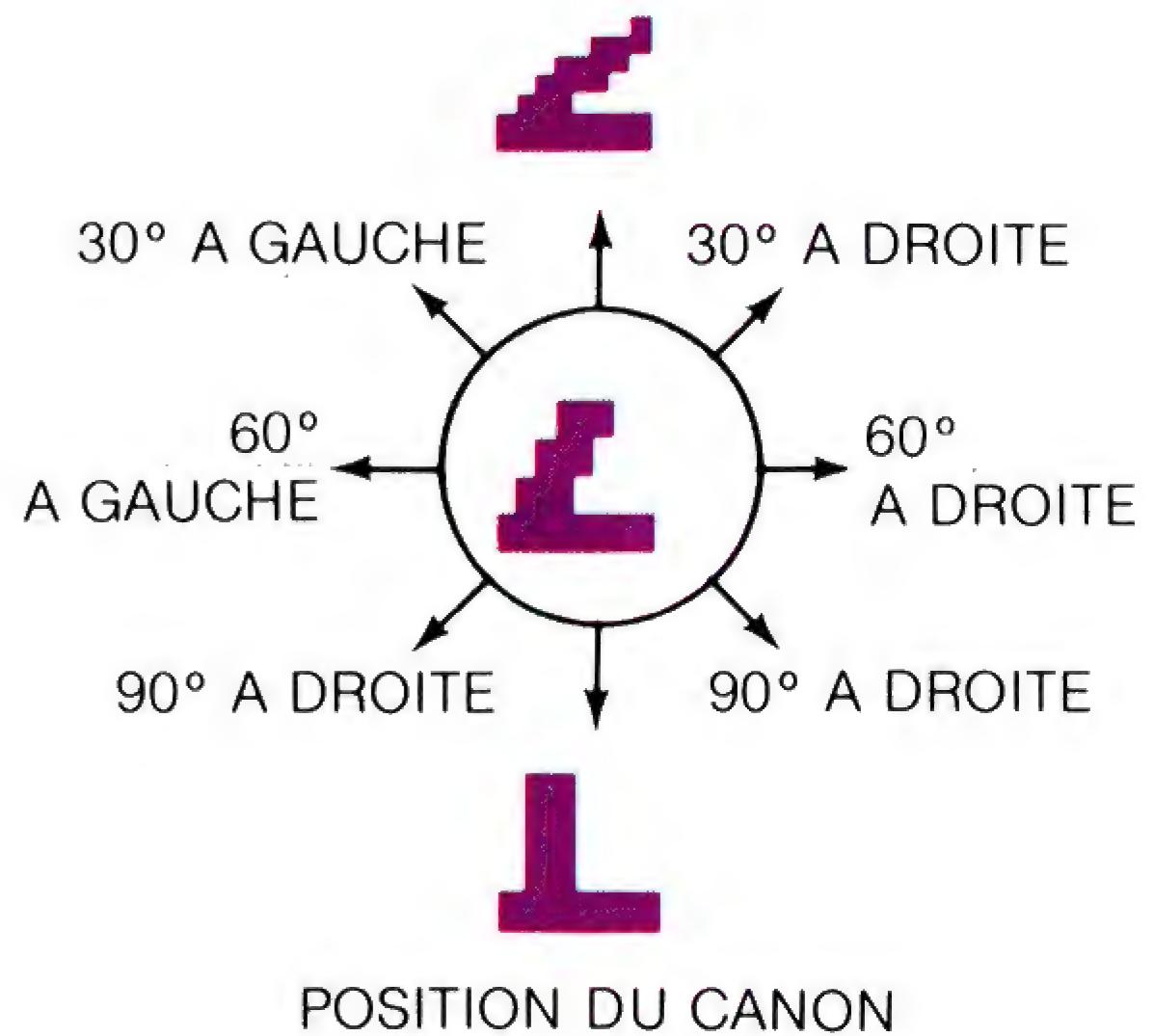


Fig. E - Terrain du jeu Shooting Gallery



JEUX POLARIS

Vous commandez un navire se déplaçant sur le fond de l'écran. Le navire du bas revient au joueur de droite. Les navires changeront de temps en temps de direction.

Un à quatre avions survolent l'océan en formation. Tous les avions d'une formation doivent être abattus avant que de nouveaux avions se présentent. Chacun a une valeur différente: petit avion à réaction = 4 points; gros avion à réaction = 3 points; hélicoptère = 2 points; 747 = 1 point.

JEU 16

C'est le jeu POLARIS décrit ci-dessus. Votre missile se déplace à la même vitesse que votre navire au moment où il a tiré. Après le tir, la vitesse de votre avion ne peut plus varier tant que le missile est en vol.

JEU 17

Dans ce jeu, si vous changez la vitesse de votre navire, vous modifiez également la vitesse du missile en vol que vous pouvez ainsi amener sur les avions.

JEU 18

Vous commandez le sous-marin du bas de l'écran à l'aide du levier de commande de droite. Avec des missiles non guidés, tentez d'abattre le sous-marin du haut de l'écran commandé par l'ordinateur. Ce bâtiment se déplace à vitesse constante et envoie des missiles en continu.

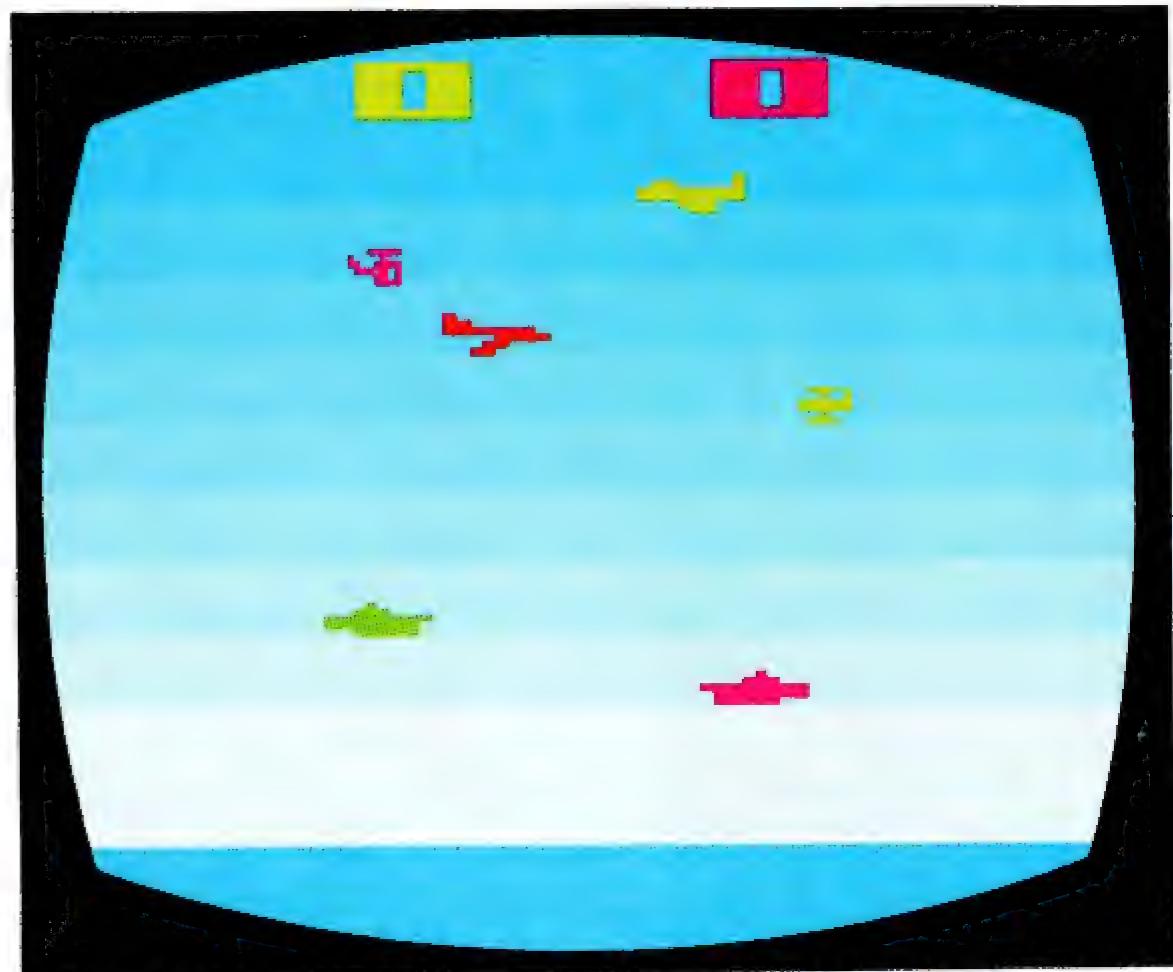


Fig. F - Terrain du jeu POLARIS



4 POINTS



3 POINTS



2 POINTS



1 POINT

JEUX DES BOMBARDIERS

Vous pilotez un avion volant en haut de l'écran. Le joueur de droite commande l'avion du bas. Les avions changeront de temps en temps de direction.

Un à quatre bâtiments vont passer sous les avions. Quand un bateau est touché, un nouveau bateau, partant du bord de l'écran, le remplace. Les bateaux se déplacent à des vitesses différentes et ont des valeurs propres.

Patrouilleur: 4 points; porte-avions: 3 points; navire pirate: 2 points; cargo: 1 point.

JEU 19

Une fois que votre bombardier a lâché la bombe, celle-ci se déplace à la même vitesse que votre avion au moment où il l'a lachée. La vitesse de votre avion ne peut pas varier tant que la bombe est en chute.

JEU 20

Modifiez la vitesse de votre avion après avoir lâché la bombe, vous changerez aussi la vitesse à laquelle la bombe se déplace sur l'écran pendant sa chute. Vous pouvez ainsi guidez votre bombe vers les navires qui passent.

JEU 21

En vous servant de bombes non guidées, essayez d'atteindre plus de navires que l'ordinateur.

L'avion commandé par l'ordinateur évolue tout en haut de l'écran; il vole à vitesse constante et lâche des bombes en continu. Vous manoeuvrez le levier de commande de droite pour commander l'avion situé au bas de l'écran.

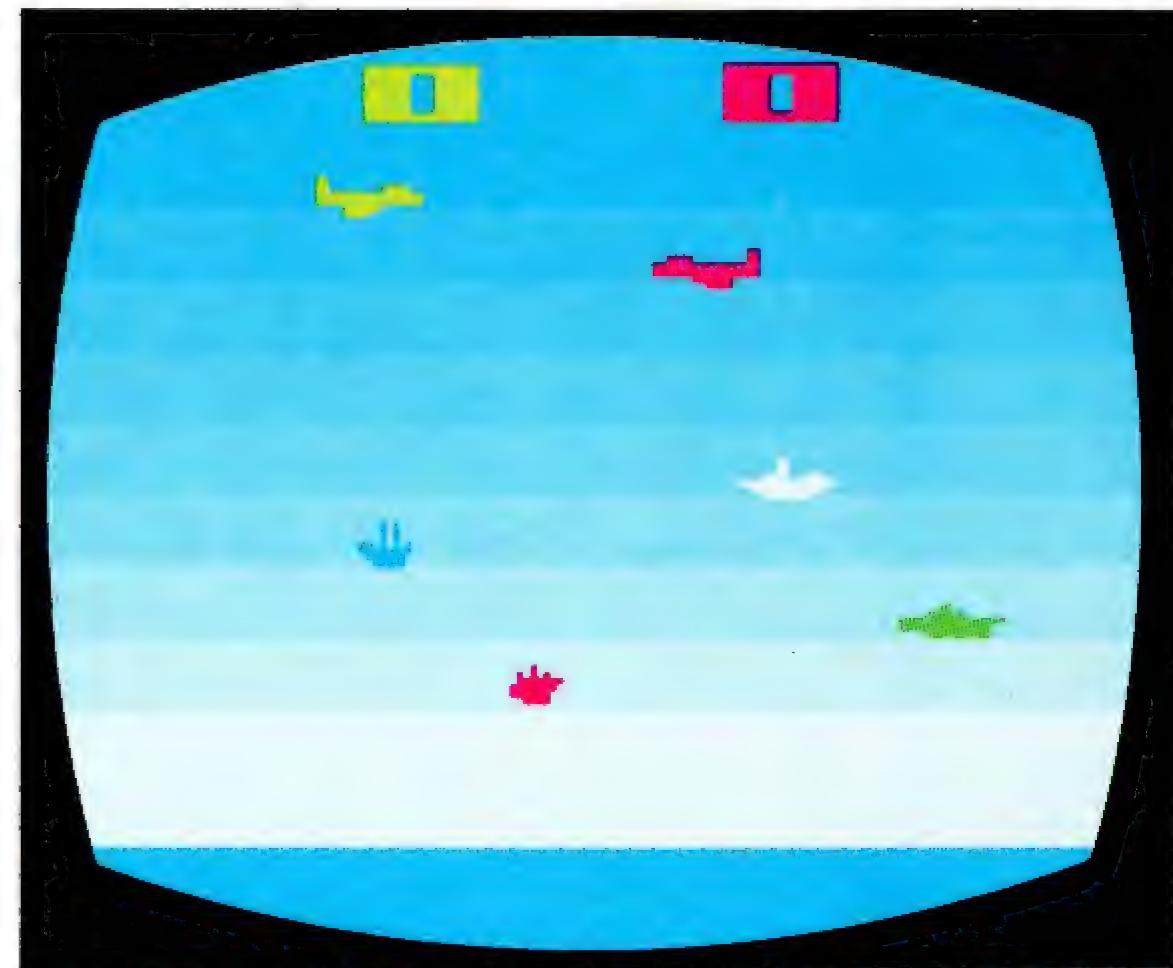


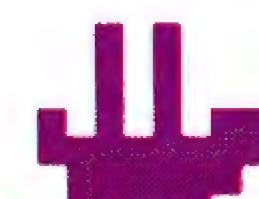
Fig. G - Terrain de jeu des BOMBARDIERS



4 POINTS



3 POINTS



2 POINTS



1 POINT

JEUX POLARIS CONTRE BOMBARDIER

JEUX POLARIS CONTRE BOMBARDIER

Le joueur de gauche commande l'avion qui évolue dans la partie supérieure de l'écran; le joueur de droite commande le sous-marin, au bas de l'écran. L'avion lâche des bombes sur le sous-marin, tandis que celui-ci lance des missiles vers l'avion. On marque un point pour chaque coup au but. L'avion ou le sous-marin touché disparaît de l'écran puis réapparaît sur le côté. L'un et l'autre changent de direction de temps en temps.

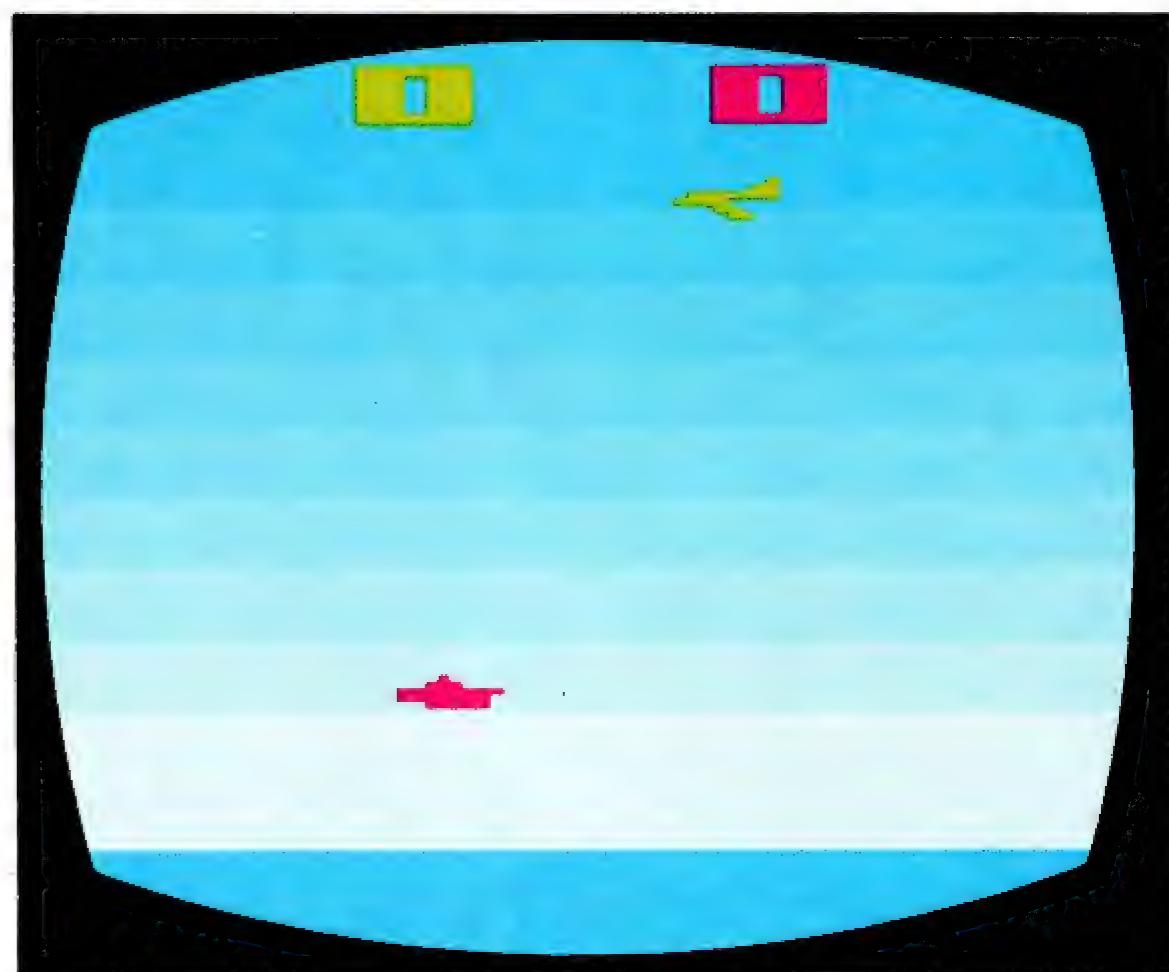


Fig. H - Terrain du jeu Polaris contre Bombardier

JEU 22

C'est le jeu Polaris contre bombardier décrit ci-dessus.

JEU 23

L'avion et le sous-marin peuvent chacun guider leurs missiles ou leurs bombes. Si vous modifiez la vitesse de votre engin, après le tir, bombes et missiles changeront également de vitesse.

JEU 24

L'ordinateur contrôle l'avion et vole à vitesse constante sur l'écran en lâchant des bombes en continu. Le levier de commande de droite contrôle le sous-marin.

AIR·SEA BATTLE™

JEUX POLARIS CONTRE BOMBARDIER

Des mines se déplacent au hasard au centre de l'écran. Pour atteindre votre adversaire vous devez les éviter, car elles obstruent votre ligne de tir. On ne marque aucun point en touchant une mine.

JEU 25

Cette version du jeu rappelle le Jeu 21 à la différence que l'on fait intervenir des mines.

JEU 26

Modifiez la vitesse de votre sous-marin ou de votre avion, après la mise à feu, et missiles et bombes changeront de vitesse en se déplaçant sur l'écran. Vous pouvez ainsi les guider au milieu des mines jusqu'à votre adversaire.

JEU 27

Ici encore, l'ordinateur contrôle l'avion, et vous le sous-marin, grâce au levier de commande de droite.

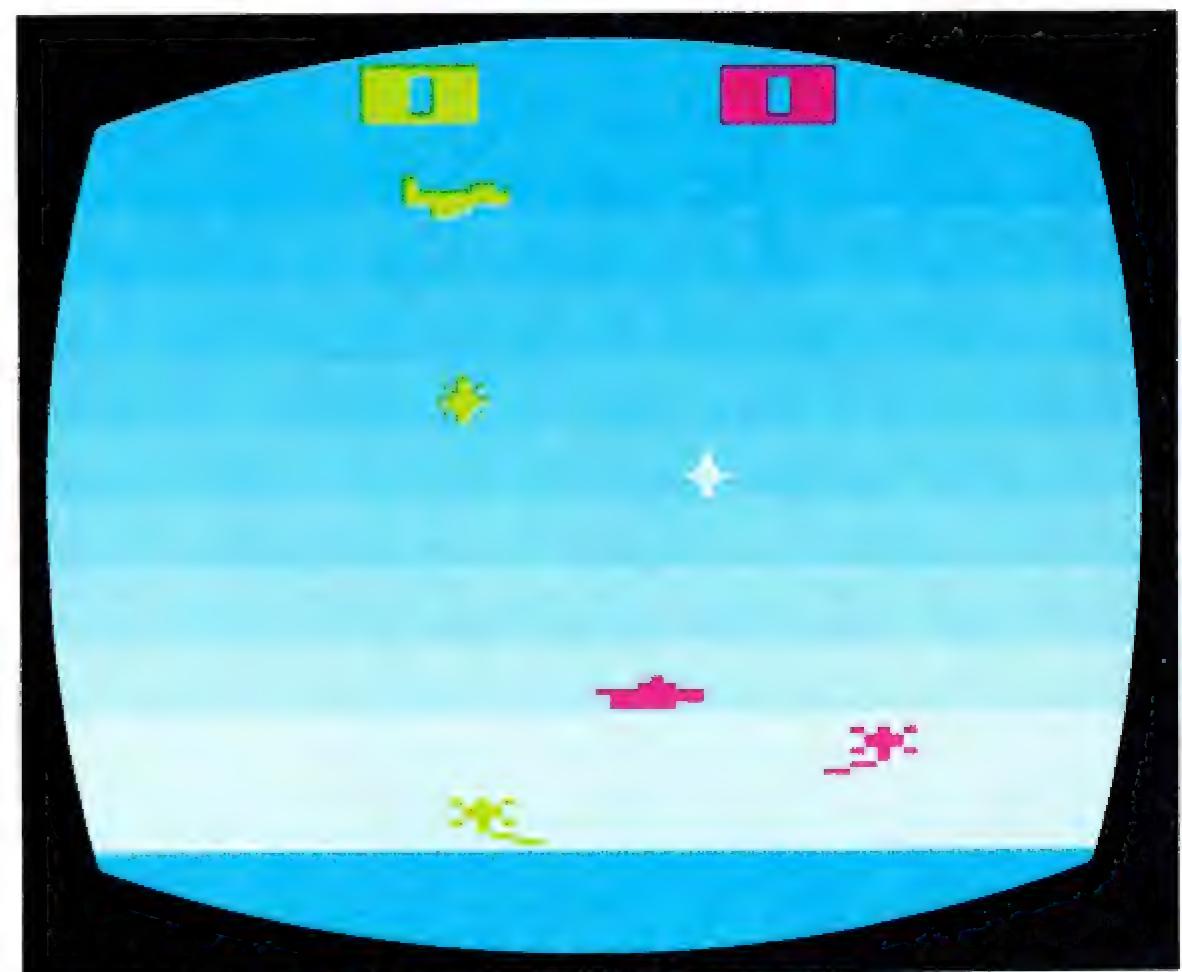
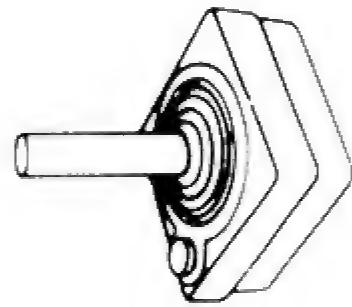


Fig. 1 - Terrain de jeu Polaris contre Bombardier (avec mines)

AIR·SEA BATTLE™

2. SECTION FRANÇAIS

Utilisez les commandes à molettes pour cette cassette. Tenez la commande, le bouton rouge en direction de l'écran de télévision.



		LUTTE AERIENNE™						TORPEDO™						STAND DE TIR						POLARIS						BOMBARDIERS						CONTRE BOMBARDIERS					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27									
NOMBRE DE JOUEURS	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2								
Missile guidé																																					
Jeux avec ordinateur																																					
Avec obstacles																																					

- NOMBRE DE JOUEURS
- Missile guidé
- Jeux avec ordinateur
- Avec obstacles

GUERRE AERO-NAVALE

Jeux 1 à 6:

- Poussez le levier vers l'avant ou l'arrière pour modifier l'angle de tir du canon sur l'écran.
- Appuyez sur le bouton rouge pour faire feu.

POLARIS ET BOMBARDIERS

Jeux 16 à 27:

- Poussez le levier vers l'avant ou l'arrière pour commander la vitesse de déplacement.
- Appuyez sur le bouton rouge pour faire feu.

TORPEDO

Jeux 7 à 12:

- Poussez le levier vers la gauche ou la droite pour déplacer le sous-marin.
- Appuyez sur le bouton rouge pour faire feu.

STAND DE TIR

Jeux 13 à 15:

- Poussez le levier vers l'avant ou l'arrière pour modifier l'angle de tir du canon sur l'écran.
- Poussez le levier vers la gauche ou la droite pour déplacer le canon sur l'écran.
- Appuyez sur le bouton rouge pour faire feu.



27

AIR·SEA BATTLE™



ANMERKUNG: Für dieses Spielprogramm die Steuerknüppel-Regler verwenden. Die Regler müssen fest mit der Konsole verbunden sein. Wenn nach Einsetzen dieses

Spielprogramms in das Video-Computer-Gerät und Einschalten des Geräts kein Spielfeld auf dem Bildschirm erscheint, Konsole ausschalten, zehn Sekunden warten und Konsole wieder einschalten.

BETÄTINGUNG DES REGLERS

Die Betätigung des Reglers hängt davon ab, welches Spiel gespielt wird. Einzelheiten über die Betätigung des Steuerknüppel-Reglers finden sich

unter den Überschriften für die verschiedenen Spiele. In jedem Fall den Regler so halten, daß der rote Knopf nach oben links in Richtung Bildschirm zeigt.

PUNKTGEWINN

Alle Spiele enden nach 2 Minuten und 16 Sekunden Spielzeit oder wenn einer der Spieler 99 Punkte erzielt hat. In den letzten 16 Sekunden blitzt die Punktanzeige

auf, um anzuzeigen, daß das Spiel sich dem Ende nähert. Die Punktwerte für jedes Spiel sind in den Spielanweisungen für das jeweilige Spiel angegeben.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Mit dem Schwierigkeits-Schalter auf der Konsole des ATARI Video-Computer-Systems wird die

Geschoßgröße eingestellt. Bei Stellung "A" ist das Geschoß ein Viertel so groß wie bei Stellung "B".

ANTI-AIRCRAFT™-(FLUGABWEHR-)SPIELE

Mit dem Steuerknüppel-Regler wird der Winkel des "Flakgeschützes" und bei Lenkwaffen-Spielen der Flugbahnwinkel des Geschosses reguliert. Vorwärts = 30 Grad; Mitte oder Ruhestellung = 60 Grad; rückwärts = 90 Grad (senkrecht nach oben).

In den Flugabwehr-Spielen bewegen sich ein bis sechs fliegende Objekte in einer Gruppe zusammen über das Spielfeld. Es müssen alle Objekte der Gruppe getroffen werden, bevor eine neue Gruppe erscheint. Für jedes getroffene Objekt erhält der Spieler einen Punkt.

SPIEL 1

Dies ist das oben beschriebene Flugabwehr-Spiel. Das Geschoss fliegt in demselben Winkel, den das "Flakgeschütz" zum Zeitpunkt des Abfeuerns hatte.

SPIEL 2

In diesem Spiel kämpfen der Spieler und sein Gegner mit "Lenkwaffen". Nach dem Abfeuern kann der Flugbahnwinkel des Geschosses durch Vorwärts- und Rückwärtsbewegen des Steuerknüppel-Reglers reguliert werden.

SPIEL 3

Das linke "Geschütz" wird vom Computer ununterbrochen abgefeuert. Der Spieler versucht, mit Hilfe des rechten Steuerknüppel-Reglers mehr Punkte als der Computer zu erzielen.

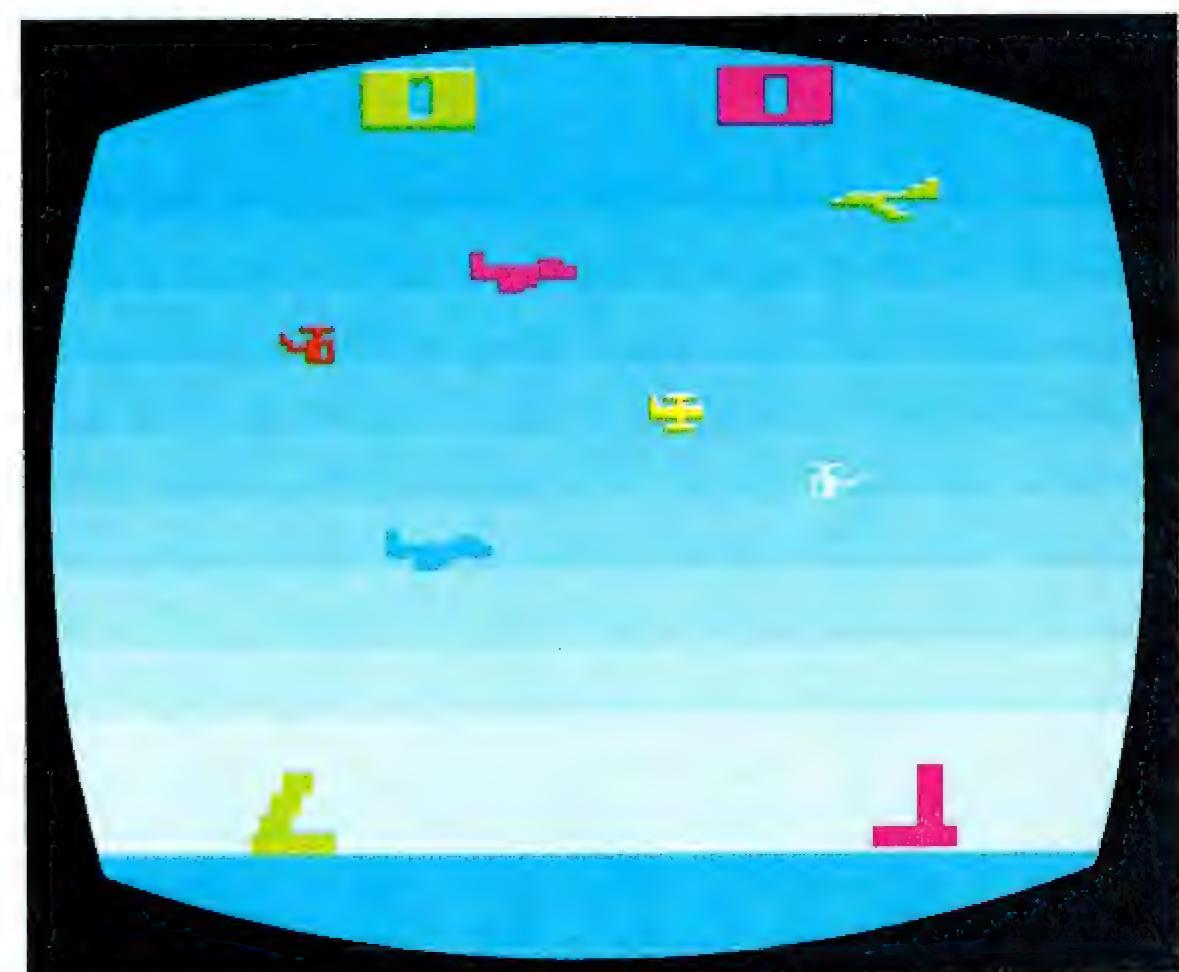
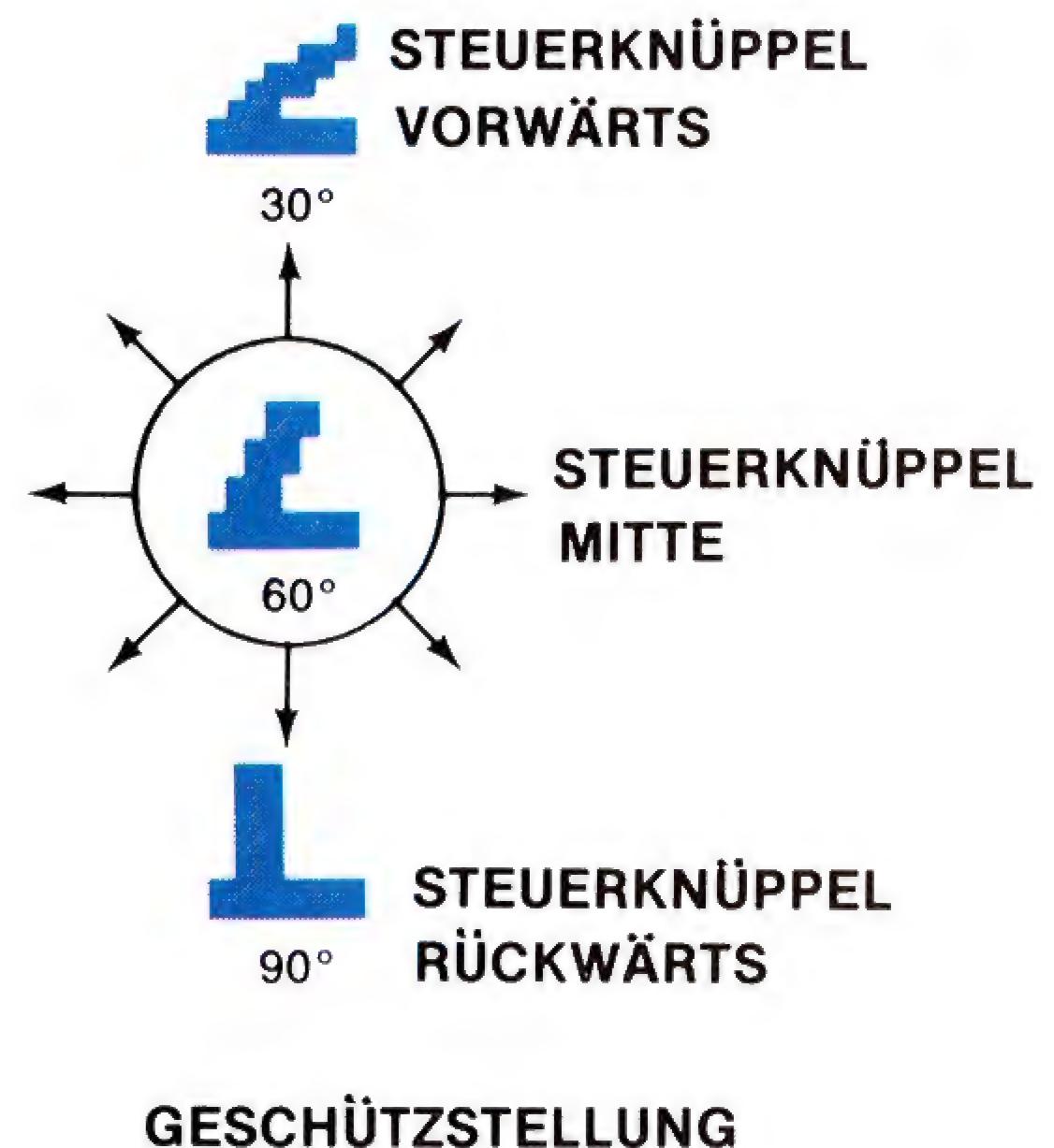


Fig. A = Abb. A—Anti-Aircraft™—(Flugabwehr—)Spielfeld



ANTI-AIRCRAFT™-(FLUGABWEHR-) SPIELE

Bei dieser Gruppe von Flugabwehr-Spielen wird die Zielsicherheit des Spielers stärker auf die Probe gestellt. Es gibt verschiedene Flugobjekte auf dem Spielfeld, die sich mit unterschiedlicher Geschwindigkeit und in verschiedene Richtungen bewegen. Der Punktwert dieser Flugobjekte ist verschieden: Kleiner Jet = 4 Punkte; großer Jet = 3 Punkte; Hubschrauber = 2 Punkte; 747 = 1 Punkt. Die kleinen "Beobachtungsluftschiffe", die sich ziellos unten auf dem Spielfeld hin- und herbewegen, sind keine Punkte wert und wirken nur als Hindernisse in der Schußlinie.

SPIEL 4

Bei diesem Spiel fliegt das Geschoß in demselben Winkel, den das "Geschütz" zum Zeitpunkt des Abfeuerns hatte.

SPIEL 5

Zwei Spieler kämpfen mit Hilfe von "Lenkwaffen" um die höhere Punktzahl. Nach dem Abfeuern kann der Flugbahnwinkel des Geschosses durch Vorwärts- und Rückwärtsbewegen des Steuerknüppel-Reglers reguliert werden.

SPIEL 6

Hier ist eine weitere Gelegenheit, den Computer zu schlagen. Mit dem rechten Steuerknüppel-Regler betätigt der Spieler sein "Geschütz", während der Computer ununterbrochen das linke "Geschütz" abfeuert.

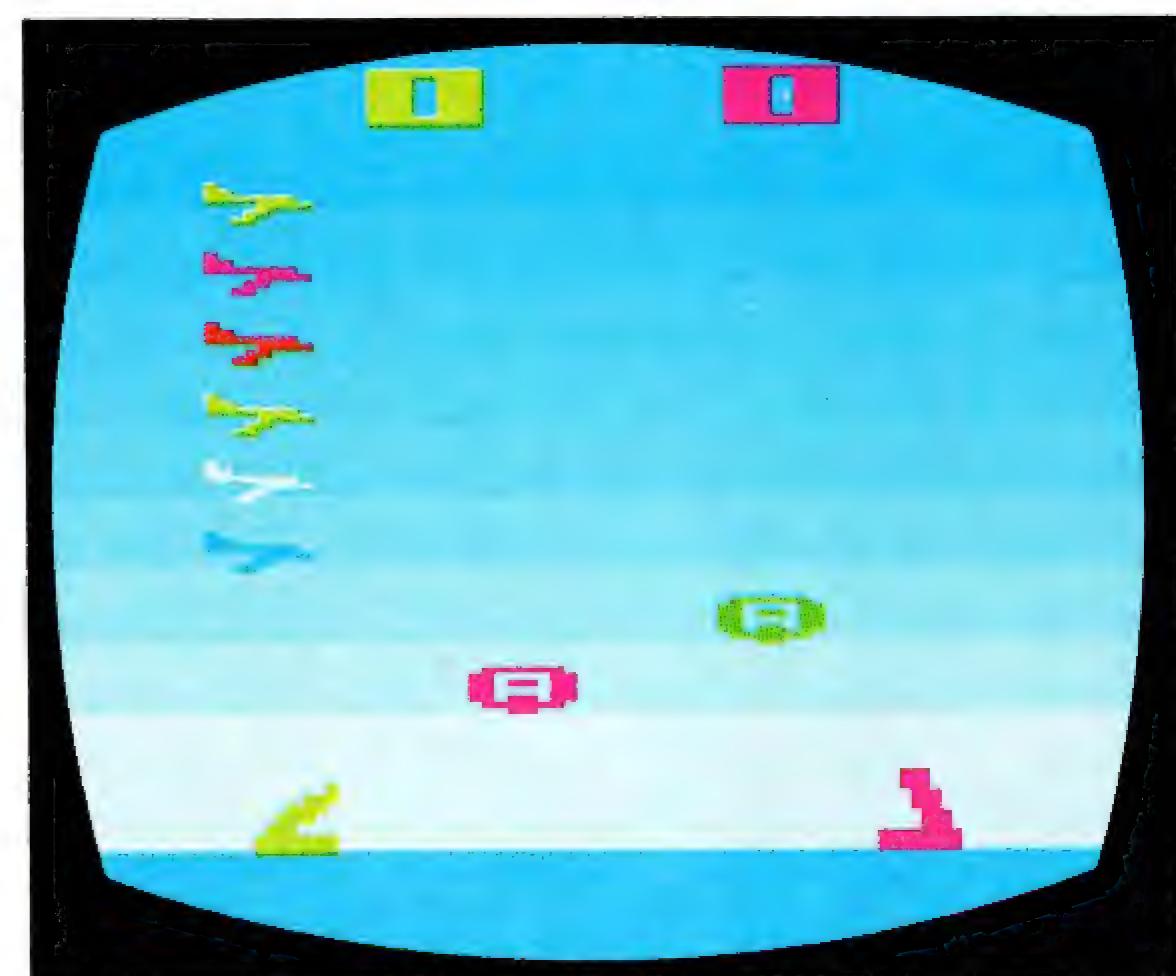


Fig. B = Abb. B— Anti—Aircraft™—(Flugabwehr—) Spielfeld



4 PUNKTE



3 PUNKTE



2 PUNKTE



1 PUNKT



TORPEDO™-SPIELE

Betätigung des Reglers

Der Spieler ist ein U-Boot-Kapitän, der Torpedos auf sich bewegende Schiffe oberhalb von ihm abfeuert. Wenn der Steuerknüppel-Regler nach links gedrückt wird, bewegt sich das U-Boot nach links; wenn er nach rechts gedrückt wird, bewegt sich das U-Boot nach rechts.

Ein Spieler hat Kontrolle über eine Hälfte des Spielfelds, und der Gegenspieler hat Kontrolle über die andere Hälfte. Ein bis sechs Schiffe bewegen sich in einer Gruppe über das Spielfeld. Wenn eine Gruppe vom Spielfeld verschwindet, erscheint eine neue Gruppe. Jedes getroffene Schiff ist einen Punkt wert.

SPIEL 7

Nach dem Abfeuern bewegt sich der Torpedo in einer geraden Linie von der Abschußstelle fort.

SPIEL 8

In diesem Spiel kann der Torpedo nach dem Abfeuern "gelenkt" werden. Durch Drücken des Steuerknüppel-Reglers nach links wird der Torpedo nach links gelenkt; durch Drücken des Steuerknüppels nach rechts wird der Torpedo nach rechts gelenkt.

SPIEL 9

Der Spieler versucht, mit Hilfe nichtgelenkter Torpedos mehr Schiffe als der Computer zu versenken. Der Spieler hat Kontrolle über das rechte U-Boot, und der Computer feuert ununterbrochen von der linken Seite.

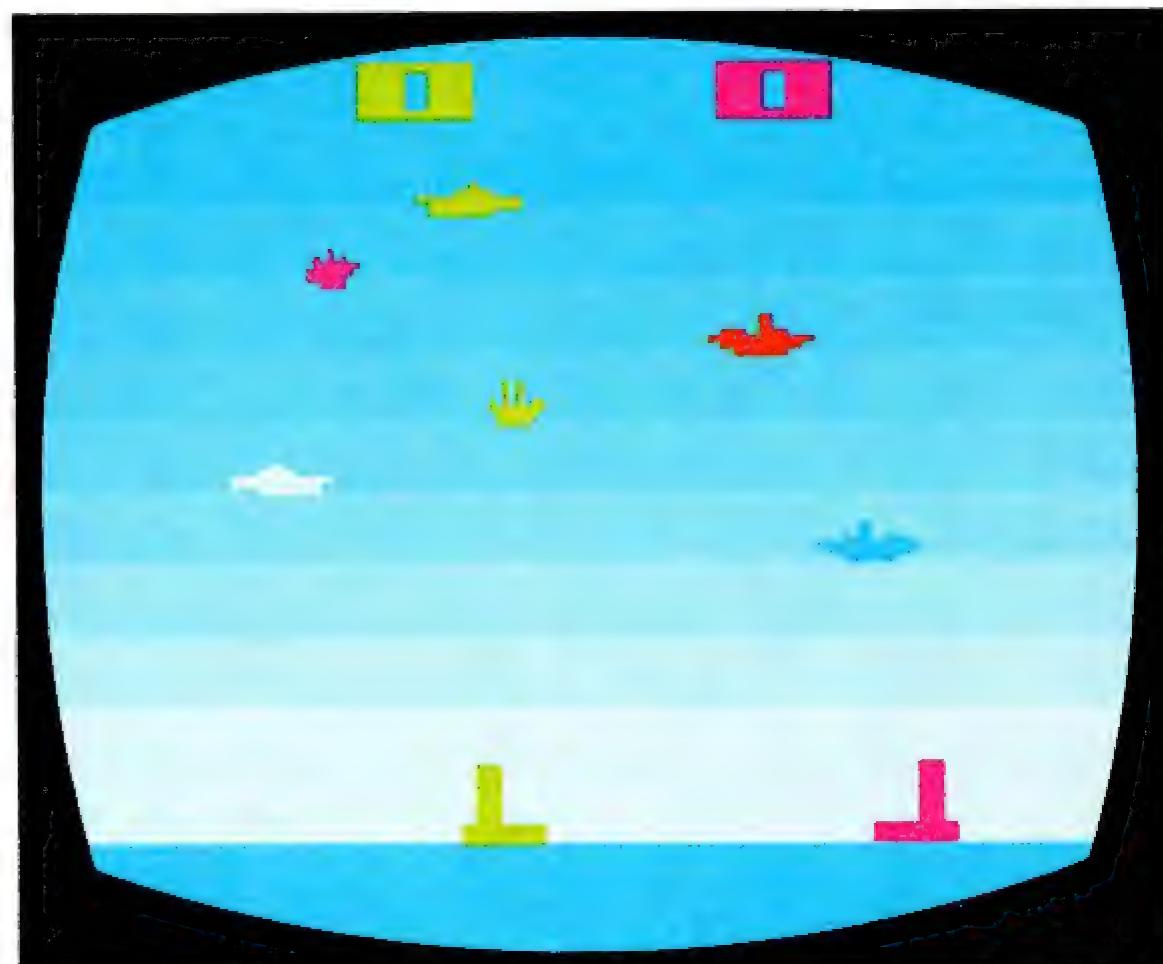
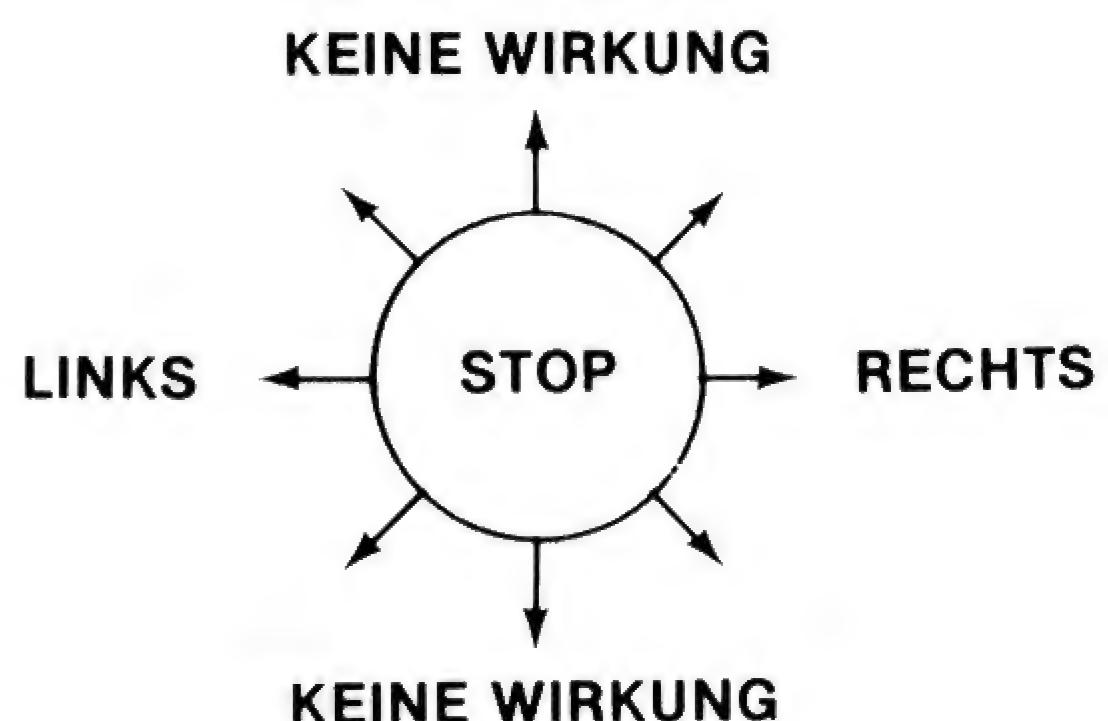
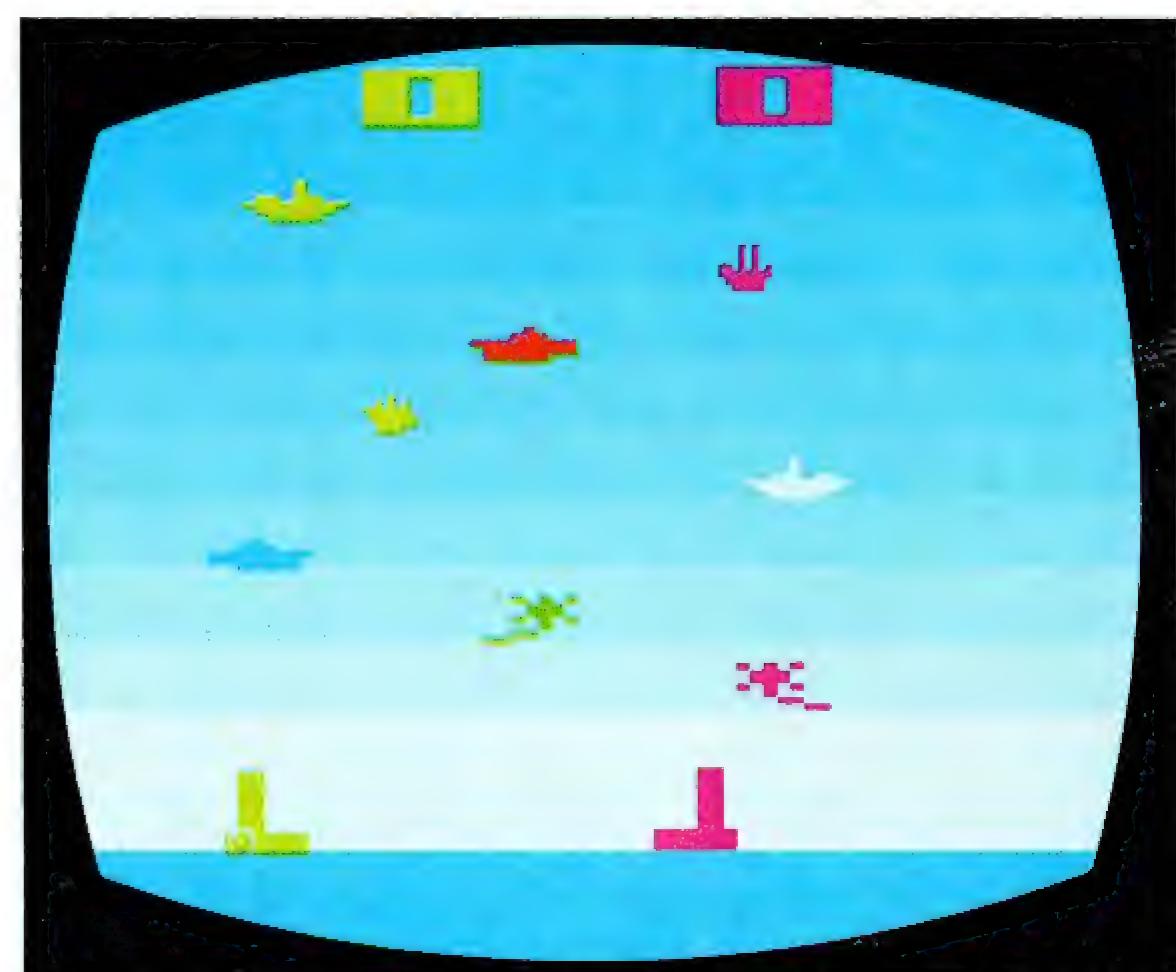


Fig. C = Abb. C— *Torpedo™—
Spielfeld*



TORPEDO™-SPIELE

Bei dieser Gruppe von Torpedo-Spielen bewegen sich Minen ziellos unten auf dem Spielfeld hin und her und wirken als Hindernisse in der Schußlinie. Die Schiffe bewegen sich mit unterschiedlicher Geschwindigkeit und in verschiedene Richtungen. Der Punktwert der Schiffe ist unterschiedlich: Torpedo-Schnellboot = 4 Punkte; Flugzeugträger = 3 Punkte; Piratenschiff = 2 Punkte; Frachter = 1 Punkt. Durch Treffen der Minen werden keine Punkte erzielt.



*Fig. D = Abb. D—Torpedo™—
Spielfeld*

SPIEL 10

Wie in Spiel 7 bewegt sich der Torpedo in einer geraden Linie von der Abschußstelle fort.

SPIEL 11

In diesem Spiel kann der Torpedo nach dem Abfeuern "gelenkt" werden. Durch Drücken des Steuerknüppel-Reglers nach links wird der Torpedo nach links gelenkt; durch Drücken des Steuerknüppels nach rechts wird der Torpedo nach rechts gelenkt.

SPIEL 12

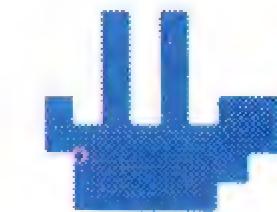
Der Spieler manövriert mit Hilfe des rechten Steuerknüppel-Reglers das rechte U-Boot und versucht, mit nichtgelenkten Torpedos das vom Computer gesteuerte linke U-Boot zu schlagen.



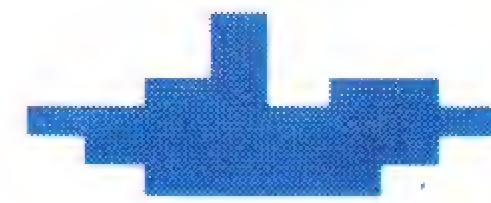
4 PUNKTE



3 PUNKTE



2 PUNKTE



1 PUNKT



KEINE PUNKTE

SCHIESSTAND-SPIELE

Mit dem Steuerknüppel-Regler wird der Schußwinkel reguliert: Vorwärts = 30 Grad; Mitte oder Ruhestellung = 60 Grad; rückwärts = 90 Grad (gerade nach oben). Der Spieler kann außerdem sein "Gewehr" über seine Hälfte des Spielfelds bewegen, indem er den Steuerknüppel-Regler nach links oder rechts bewegt.

Die Ziele ändern zu beliebiger Zeit ihre Richtung, und alle Ziele einer "Gruppe" müssen getroffen werden, bevor neue Ziele auf dem Bildschirm erscheinen. Jedes Ziel hat einen unterschiedlichen Punktewert: Hase = 3 Punkte; Ente = 2 Punkte; Clown = 1 Punkt.

SPIEL 13

Dies ist das oben beschriebene Schießstand-Spiel. Nach Abfeuern eines Schusses hat der Steuerknüppel-Regler keine Wirkung auf die Schußlinie.

SPIEL 14

Nach Abfeuern eines Schusses kann das "Geschoß" durch Vorwärts- oder Rückwärts bewegen des Steuerknüppel-Reglers in das Ziel gelenkt werden (siehe Diagramm weiter oben). Seitliches Bewegen des Steuerknüppels hat keine Wirkung auf das "Geschoß", nachdem es abgefeuert wurde.

SPIEL 15

Der Spieler, "schießt" mit dem rechten "Gewehr" und versucht, das computergesteuerte linke "Gewehr" zu schlagen, das ununterbrochen feuert.

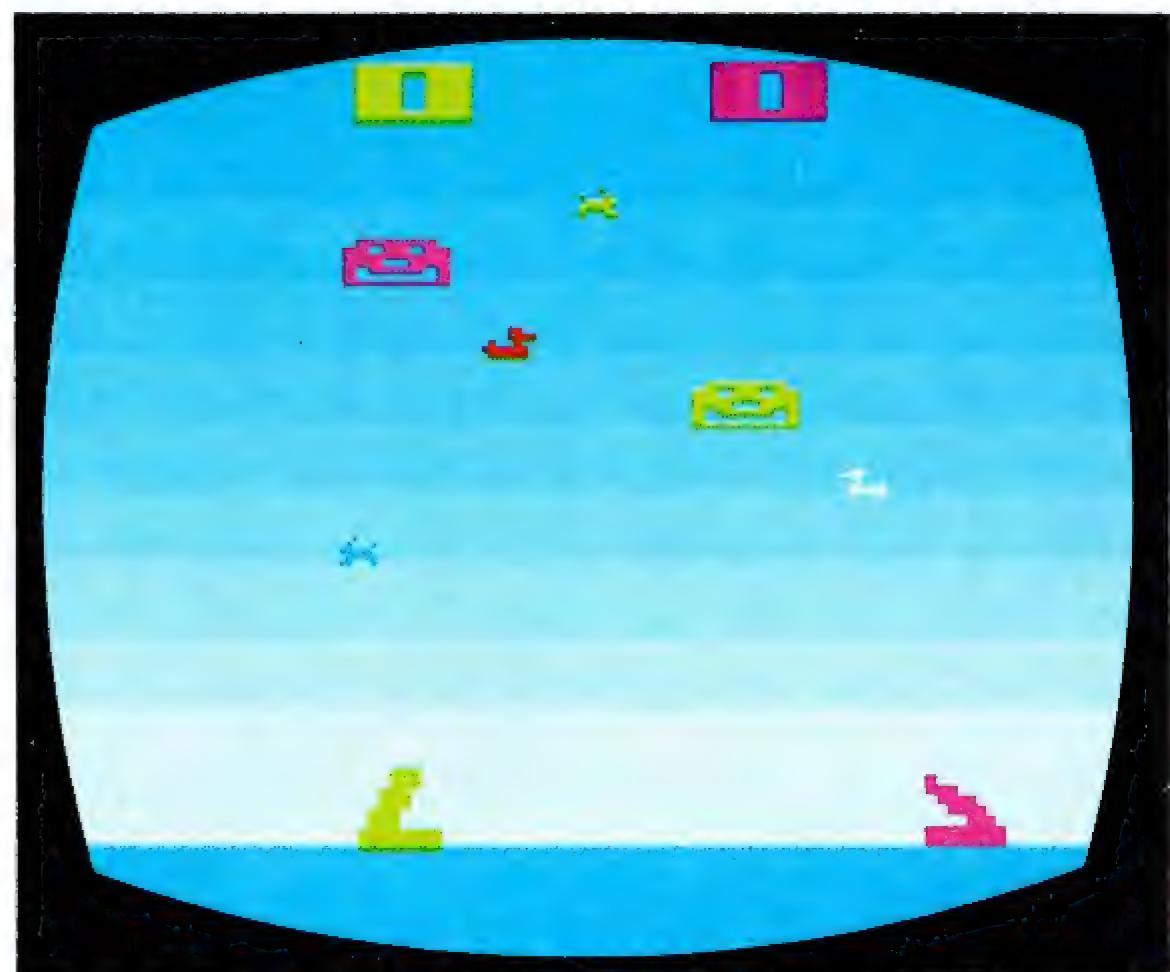
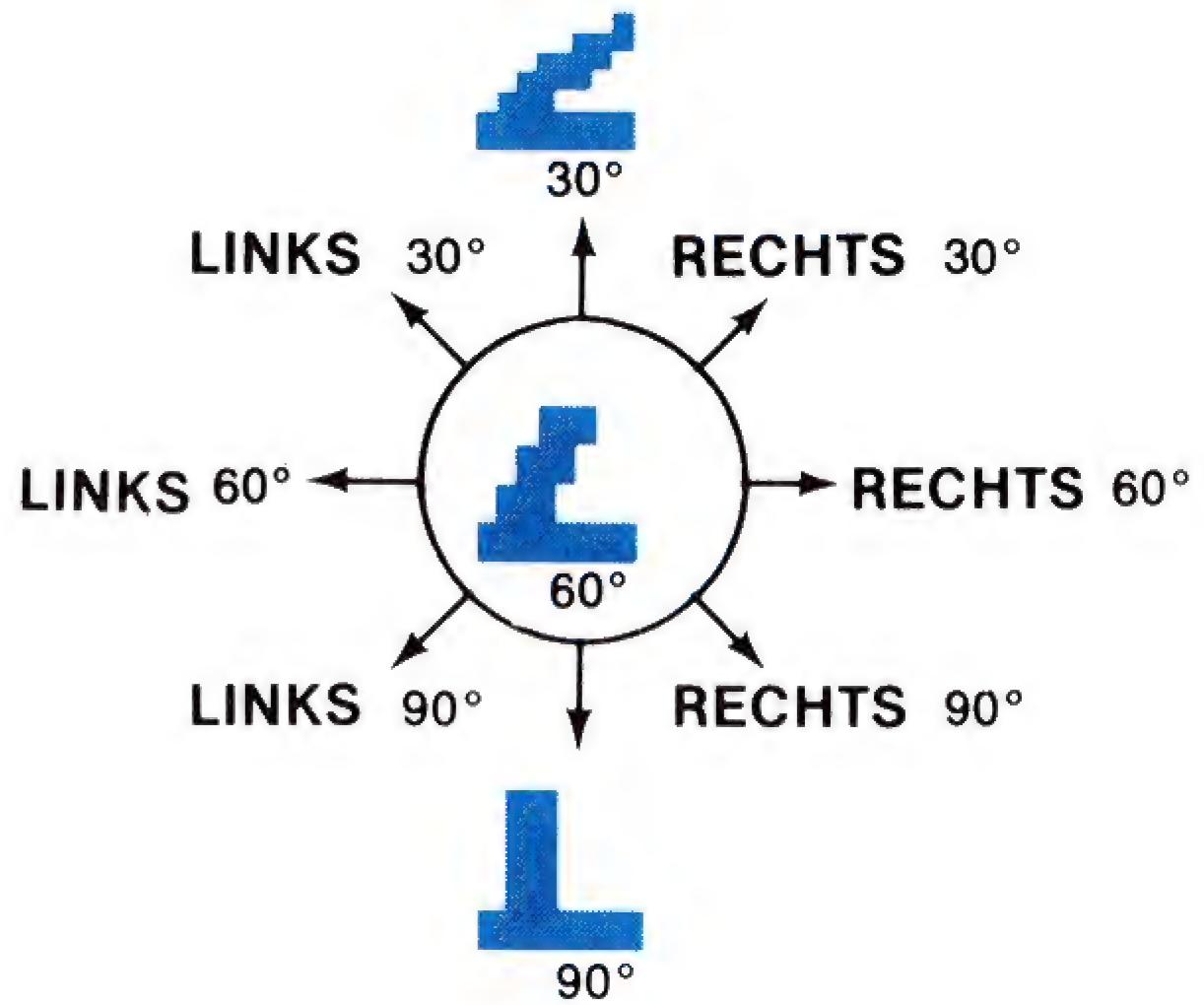
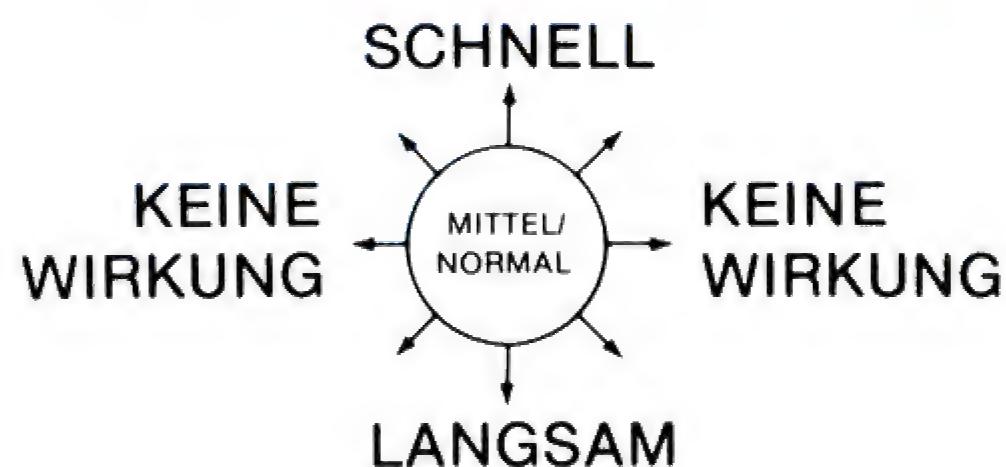


Fig. E = Abb. E—Schießstand-Spielfeld



GEWEHRSTELLUNG



In den folgenden Spielen (Polaris,

Bomber, Polaris gegen Bomber kann der Spieler die Fahrtgeschwindigkeit durch Bewegen des Steuerknüppel-Reglers regulieren: nach hinten = langsam; Mitte oder Ruhestellung = Normalgeschwindigkeit; nach vorn = schnell.

POLARIS-SPIELE

Der Spieler ist Kapitän eines Schiffes, das unten auf dem Spielfeld entlangfährt. Der rechte Spieler hat das Schiff, das am weitesten unten fährt. Die Schiffe ändern gelegentlich ihre Fahrtrichtung.

Ein bis vier Flugzeuge fliegen in einer "Gruppe" oben vorbei. Es müssen erst alle Flugzeuge einer "Gruppe" getroffen werden, bevor neue Flugzeuge erscheinen. Der Punktewert der Flugzeuge ist unterschiedlich: Kleiner Jet = 4 Punkte; großer Jet = 3 Punkte; Hubschrauber = 2 Punkte; 747 = 1 Punkt.

SPIEL 16

Dies ist das oben beschriebene Polaris-Spiel. Das Geschoss bewegt sich mit der gleichen Geschwindigkeit wie das Schiff, als das Geschoss abgefeuert wurde. Nach dem Abfeuern des Geschosses kann die Schiffsgeschwindigkeit nicht geändert werden, solange das Geschoss unterwegs ist.

SPIEL 17

Bei diesem Spiel kann durch Änderung der Schiffsgeschwindigkeit die

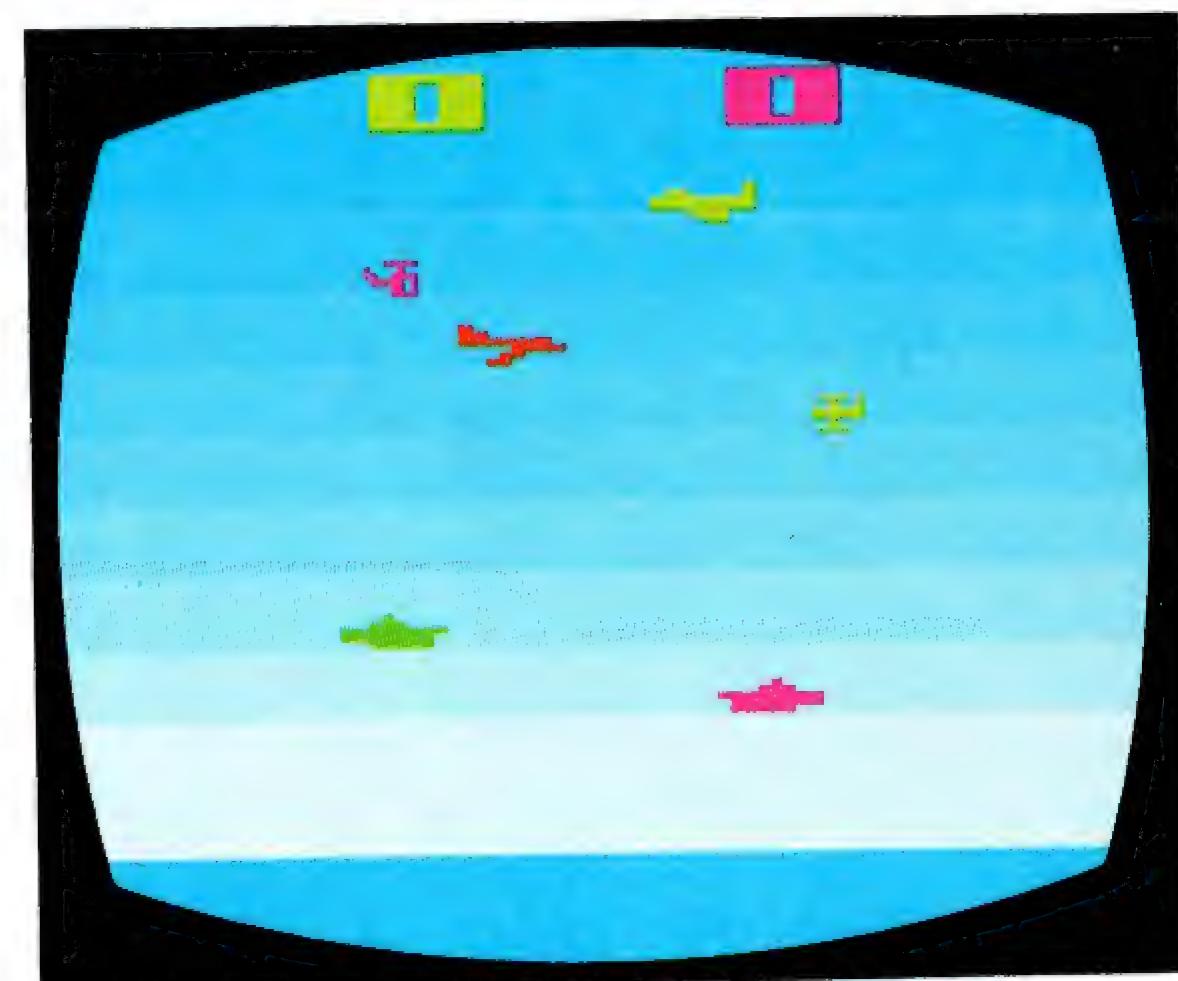


Fig. F = Abb. F—Polaris-Spielfeld



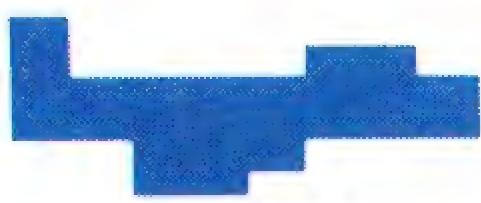
4 PUNKTE



3 PUNKTE



2 PUNKTE



1 PUNKT

Geschwindigkeit des Geschosses, während es unterwegs ist, geändert werden. Dadurch kann das Geschoss in die Flugzeuge gelenkt werden.

SPIEL 18

Der Spieler steuert das untere Schiff mit Hilfe des rechten Steuerknüppel-Reglers und

versucht, mit nichtgelenkten Geschossen das computergesteuerte obere Schiff zu schlagen. Das

computergesteuerte Schiff bewegt sich mit gleichbleibender Geschwindigkeit und feuert ununterbrochen Geschosse ab.

BOMBER-SPIELE

Der Spieler ist Pilot eines Flugzeugs, das oben über das Spielfeld fliegt. Der rechte Spieler steuert das untere Flugzeug. Die Flugzeuge ändern gelegentlich ihre Richtung von rechts nach links.

Ein bis vier Schiffe bewegen sich unterhalb der Flugzeuge vorbei. Wenn ein Schiff getroffen wird, wird es durch ein neues ersetzt, das am Rand des Spielfelds erscheint. Die Schiffe fahren mit unterschiedlicher Geschwindigkeit und haben einen unterschiedlichen Punktewert: Torpedo-Schnellboot = 4 Punkte, Flugzeugträger = 3 Punkte; Piratenschiff = 2 Punkte; Frachter = 1 Punkt.

SPIEL 19

Wenn der Bomber eine Bombe abwirft, bewegt sie sich mit der gleichen Geschwindigkeit über das Spielfeld wie das Flugzeug, als die Bombe abgeworfen wurde. Nach dem Abwurf der Bombe kann die Flugzeuggeschwindigkeit nicht geändert werden, solange die Bombe fällt.

SPIEL 20

Wenn nach dem Abwurf einer Bombe die Flugzeuggeschwindigkeit geändert wird, ändert sich dadurch

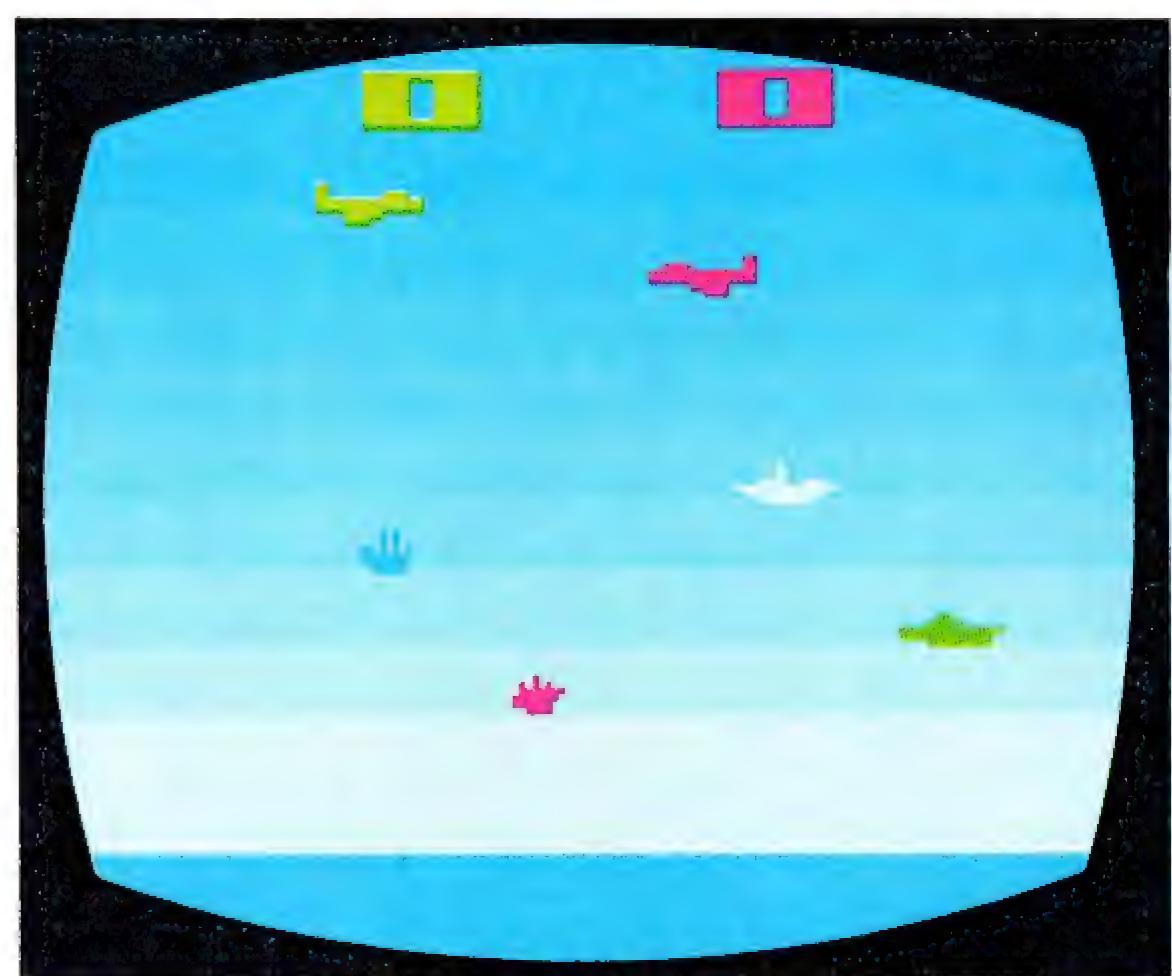
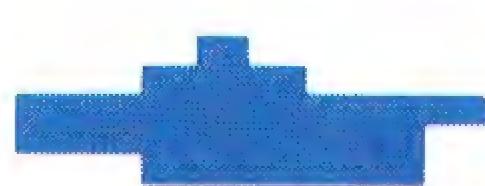


Fig. G = Abb. G—Bomber-Spielfeld



4 PUNKTE



3 PUNKTE



2 PUNKTE



1 PUNKT

auch die Geschwindigkeit, mit der sich die fallende Bombe über das Spielfeld bewegt. Dadurch kann die Bombe in die vorbeifahrenden Schiffe gelenkt werden.

SPIEL 21

Der Spieler versucht, mit nichtgelenkten Bomben mehr Schiffe als der Computer zu

treffen. Der Computer steuert das obere Flugzeug, das mit gleichbleibender Geschwindigkeit über das Spielfeld fliegt und

ununterbrochen Bomben abwirft. Der Spieler steuert das untere Flugzeug mit dem rechten Steuerknüppel-Regler.

POLARIS GEGEN BOMBER

Der linke Spieler steuert das oben auf dem Spielfeld entlangfliegende Flugzeug, und der rechte Spieler steuert das Schiff unten auf dem Spielfeld. Das Flugzeug wirft Bomben auf das Schiff ab, während das Schiff mit Geschossen auf das Flugzeug feuert. Für jeden Treffer gewinnt der jeweilige Spieler einen Punkt. Wenn das Schiff oder Flugzeug getroffen wird, verschwindet es vom Spielfeld und erscheint wieder am Rand des Spielfelds. Sowohl das Flugzeug als auch das Schiff ändern gelegentlich ihre Fahrtrichtung.

SPIEL 22

Dies ist das oben beschriebene Spiel Polaris gegen Bomber.

SPIEL 23

Sowohl das Schiff als auch das Flugzeug können ihre Geschosse bzw. Bomben steuern. Durch Ändern der Schiffs-bzw. Flugzeuggeschwindigkeit nach Abfeuern des Geschosses bzw. Abwurf der Bombe ändert sich

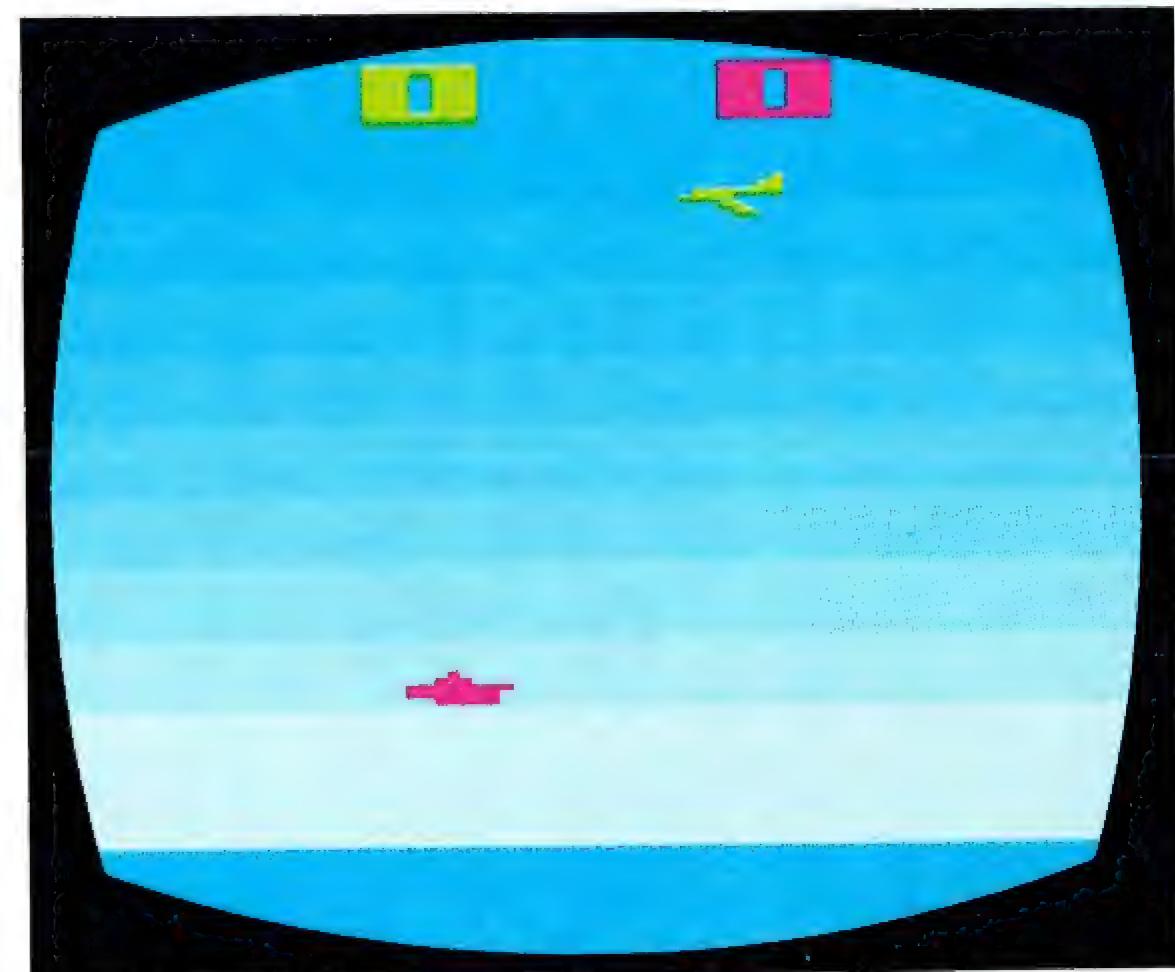


Fig. H = Abb. H—Spielfeld für Polaris gegen Bomber

auch die Geschwindigkeit, mit der sich das Geschoß bzw. Die Bombe über das Spielfeld bewegt.

SPIEL 24

Der computer steuert das Flugzeug, das mit gleichbleibender Geschwindigkeit über das Spielfeld fliegt, während es ununterbrochen Bomben abwirft. Der Spieler steuert mit dem rechten Steuerknüppel-Regler das Schiff.

POLARIS GEGEN BOMBER

In der Mitte des Spielfelds bewegen sich ziellos Minen hin und her. Um den Gegner zu treffen, muß der Spieler an den Minen vorbeischießen, die Hindernisse in der Schußlinie darstellen. Getroffene Minen sind keine Punkte wert.

SPIEL 25

Diese Version wird genauso gespielt wie Spiel 22, nur befinden sich jetzt Minen auf dem Spielfeld.

SPIEL 26

Durch Ändern der Schiffs- bzw. Flugzeuggeschwindigkeit nach Abfeuern des Geschosses bzw. Abwurf der Bombe ändert sich auch die Geschwindigkeit, mit der sich das Geschoß bzw. Die Bombe über das Spielfeld bewegt, so daß es bzw. Sie um die Minen herum in den Gegner gelenkt werden kann.

SPIEL 27

Wieder steuert der Computer das Flugzeug, und der Spieler steuert mit dem rechten Steuerknüppel-Regler das Schiff.

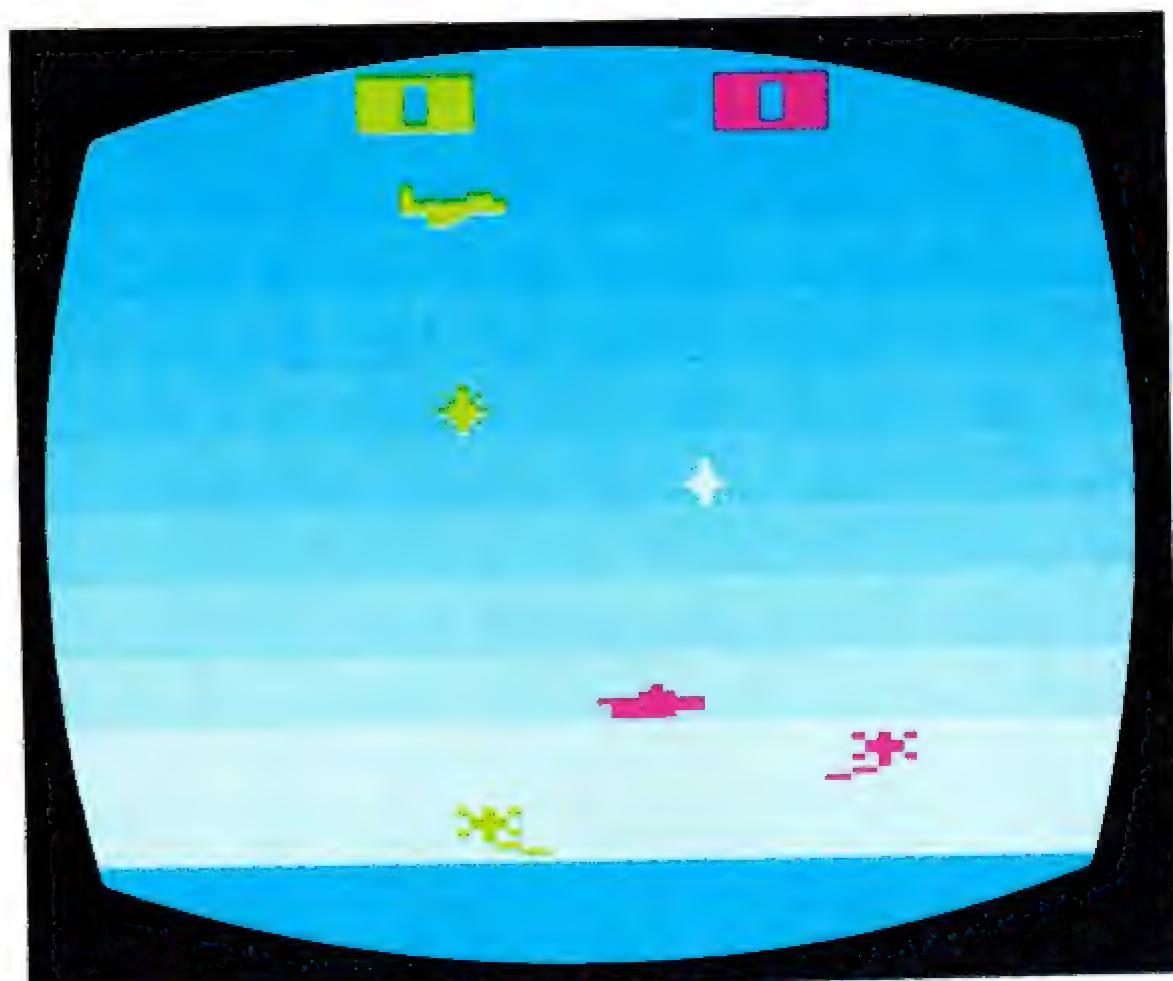
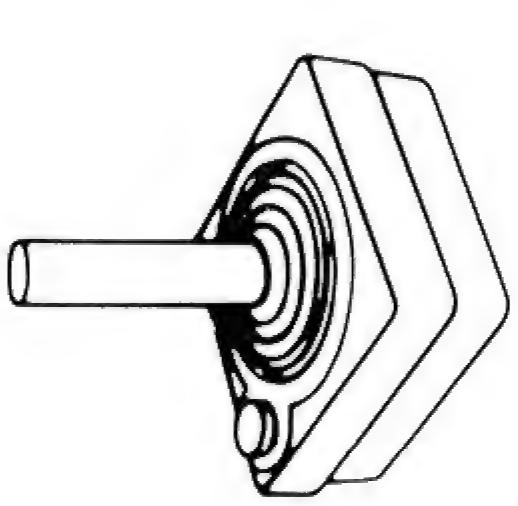


Fig. I = Abb. I—Spielfeld für Polaris gegen Bomber (mit Minen)

AIR·SEA BATTLE™

3. DEUTSCHE GRUPPE

Für dieses Spielprogramm die Steuerknüppel-Regler verwenden. Regler so halten, daß der rote Knopf nach oben links in Richtung Bildschirm zeigt.



		TORPEDO						SCHIESSTAND						POLARIS						BOMBER						POLARIS GEGEN					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27			
Spielerzahl		2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1			
Lenkwaffen																															
Computerspiele																															
Mit Hindernissen																															

FLUGABWEHR
Spiele 1 bis 6:
• Steuerknüppel nach vorn und hinten bewegen . . . ändert Geschützwinkel auf dem Bildschirm
• Zum Abfeuern roten Knopf drücken

TORPEDO
Spiele 7 bis 12:
• Manövrieren des U-Boots durch Bewegen des Steuerknüppels nach rechts oder links
• Zum Abfeuern roten Knopf drücken

SCHIESSTAND
Spiele 13 bis 15:
• Steuerknüppel nach vorn und hinten bewegen . . . ändert Winkel des Gewehrs auf dem Bildschirm
• Steuerknüppel nach links oder rechts bewegen, um das Gewehr seitlich über den Bildschirm zu bewegen
• Zum Abfeuern roten Knopf drücken

POLARIS und BOMBER
Spiele 16 bis 27:
• Regulieren der Fahrtgeschwindigkeit durch Bewegen des Steuerknuppels nach vorn oder hinten
• Zum Abfeuern roten Knopf drücken

FLUGABWEHR
Spiele 1 bis 6:
• Steuerknüppel nach vorn und hinten bewegen . . . ändert Geschützwinkel auf dem Bildschirm
• Zum Abfeuern roten Knopf drücken

TORPEDO
Spiele 7 bis 12:
• Manövrieren des U-Boots durch Bewegen des Steuerknüppels nach rechts oder links
• Zum Abfeuern roten Knopf drücken

SCHIESSTAND
Spiele 13 bis 15:
• Steuerknüppel nach vorn und hinten bewegen . . . ändert Winkel des Gewehrs auf dem Bildschirm
• Steuerknüppel nach links oder rechts bewegen, um das Gewehr seitlich über den Bildschirm zu bewegen
• Zum Abfeuern roten Knopf drücken

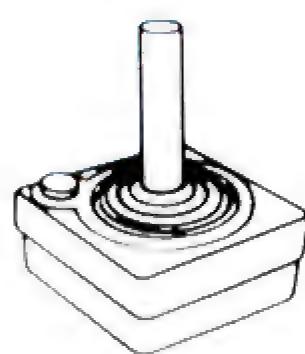
POLARIS und BOMBER
Spiele 16 bis 27:
• Regulieren der Fahrtgeschwindigkeit durch Bewegen des Steuerknuppels nach vorn oder hinten
• Zum Abfeuern roten Knopf drücken



A Warner Communications Company

Anleitung, Program und Audiovisueller Teil © 1977 Atari.

AIR·SEA BATTLE™



Nota: Con questa cassetta si usano i telecomandi a leva. Accertarsi che i telecomandi siano saldamente collegati al Computer.

Se, dopo aver inserito la cassetta, sul teleschermo non appare il campo di gioco, spegnete il Computer, aspettate dieci secondi e accendetelo nuovamente.

USO DEI TELECOMANDI

L'uso dei telecomandi varia a seconda del gioco. I dettagli relativi al loro impiego si trovano nella descrizione di ogni gioco. In

tutti i casi, tenere il telecomando con il pulsante rosso rivolto verso il teleschermo in alto a sinistra.

PUNTEGGIO

Tutti i giochi hanno termine dopo 2 minuti e 16 secondi oppure quando uno dei giocatori totalizza 99 punti. Durante gli ultimi 16 secondi il punteggio lampeggia per indicare

che il gioco sta per terminare. Il calcolo del punteggio relativo ad ogni gioco è descritto nelle istruzioni dello stesso.

COMMUTATORI DI DIFFICOLTÀ

I commutatori di difficoltà del Computer System controllano la dimensione del proiettile. Nella posizione

A il proiettile ha un quarto della grandezza che ha nella posizione B.

CONTRAEREA

Il telecomando a leva cambia l'angolo di inclinazione del cannone nonché l'angolo di traiettoria dei proiettili nei giochi con proiettili guidati. Avanti = 30 gradi di inclinazione. Centro o Riposo = 60 gradi; Indietro = 90 gradi (traiettoria verticale verso l'alto). Nei giochi de contraerea da uno a sei oggetti in volo si muovono contemporaneamente nel cielo. Tutti gli oggetti devono essere colpiti prima che ne compaia un nuovo gruppo. Ogni oggetto vale un punto.

GIOCO 1

Questo è il gioco della Contraerea precedentemente descritto. Il proiettile percorre una traiettoria che forma lo stesso angolo formato dal cannone contraereo nel momento in cui è partito il colpo.

GIOCO 2

In questo gioco i due avversari dispongono di proiettili guidati. Dopo lo sparo, si controlla l'angolo di volo del proiettile spostando il telecomando a leva.

GIOCO 3

Il Computer spara in continuazione con il cannone di sinistra. Usando il telecomando a leva di destra, si cerca di battere il Computer.

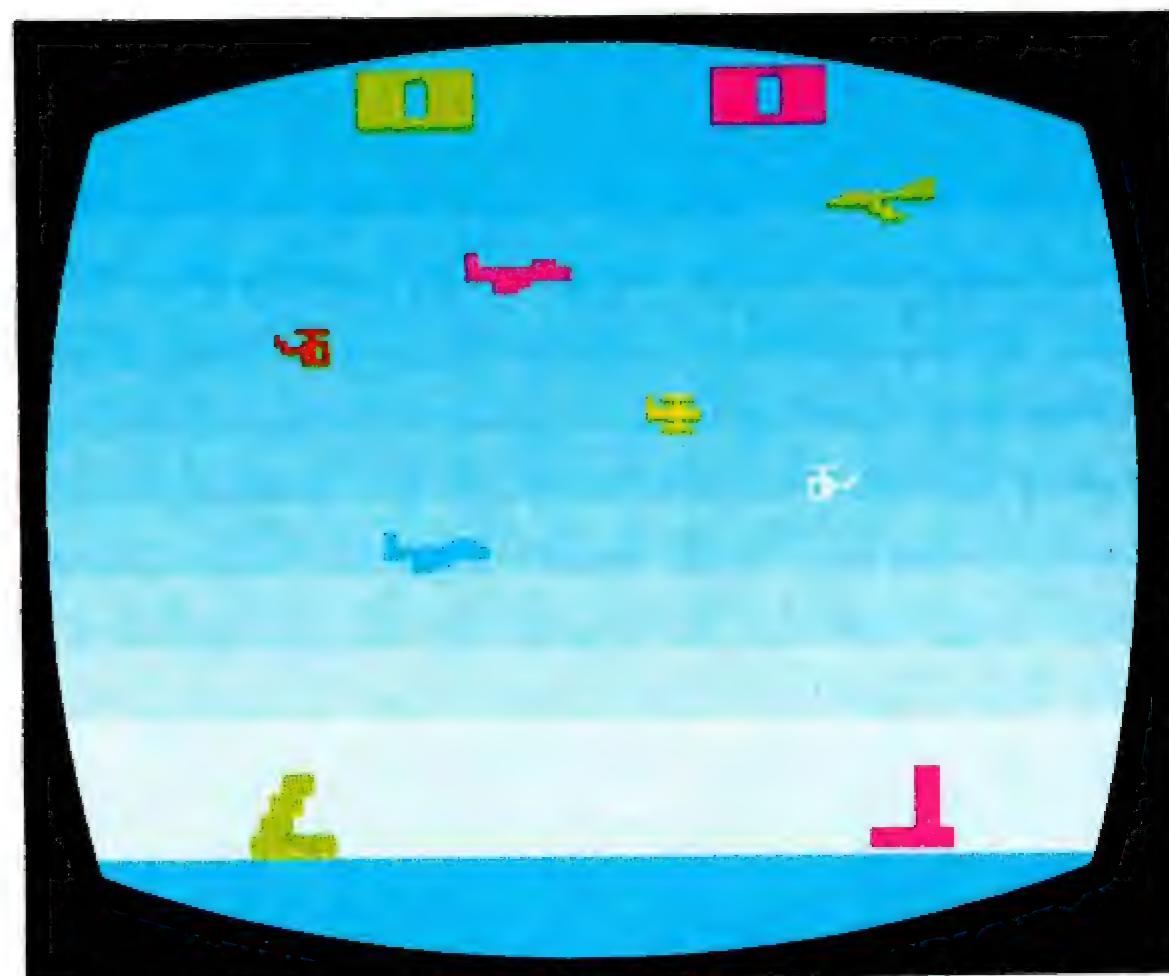
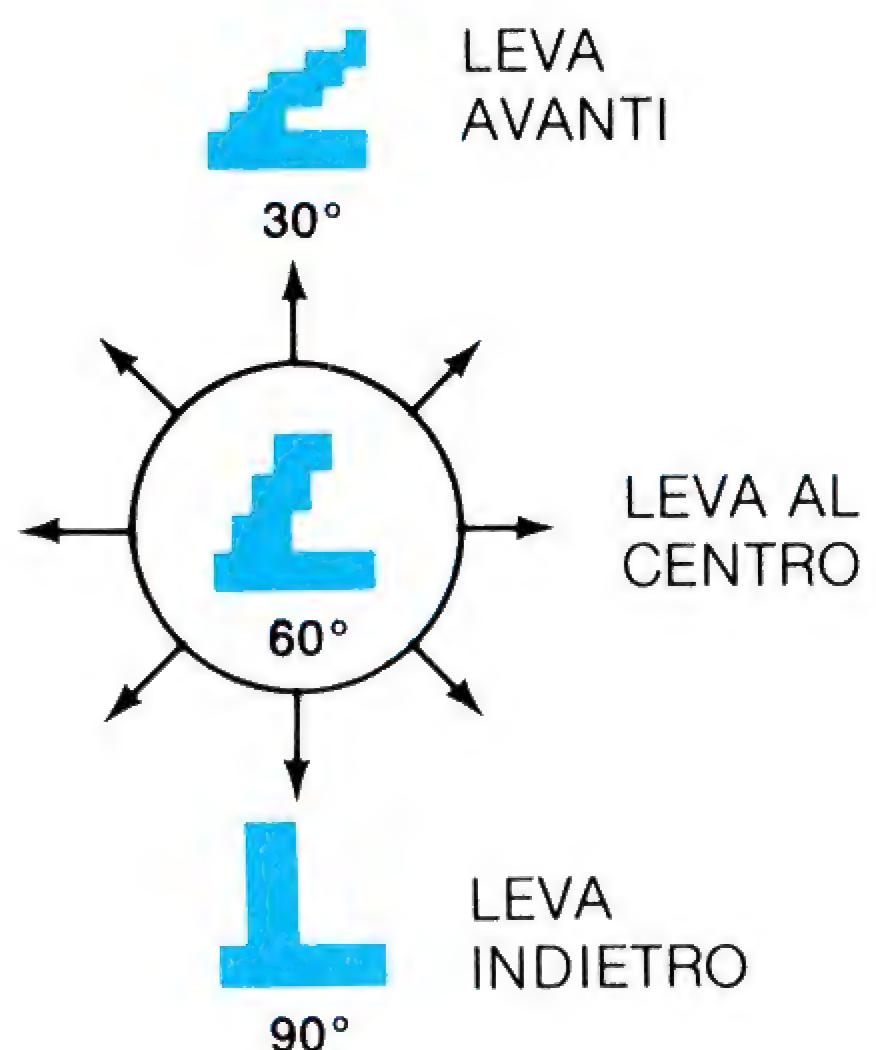


Fig. A - Campo gioco Contraerea



Posizione del cannone

CONTRAAREA

Questa serie di giochi della Contraarea prevede una maggiore possibilità di tiro. Vi sono diversi oggetti in movimento che viaggiano a velocità diverse ed in direzioni diverse. Ogni oggetto ha un valore diverso ai fini del punteggio: Jet = 4 punti; ricognitore = 3 punti; Elicottero = 2 punti; 747 = 1 punto. I "palloni di rilevamento" che volano senza una meta precisa sul fondo del campo non valgono alcun punto ed agiscono da ostacolo lungo la linea di sparo.

GIOCO 4

In questo gioco il proiettile percorre una traiettoria avente lo stesso angolo in cui si trova il cannone al momento dello sparo.

GIOCO 5

Usando i proiettili guidati si cerchi di totalizzare un punteggio superiore a quello dell'avversario. Dopo lo sparo, si controlla l'angolo di traiettoria del proiettile spostando il telecomando a leva.

GIOCO 6

Eccovi un'altra possibilità di battere il Computer. Il telecomando a leva di destra è il vostro cannone, mentre il Computer spara continuamente con il cannone di sinistra.

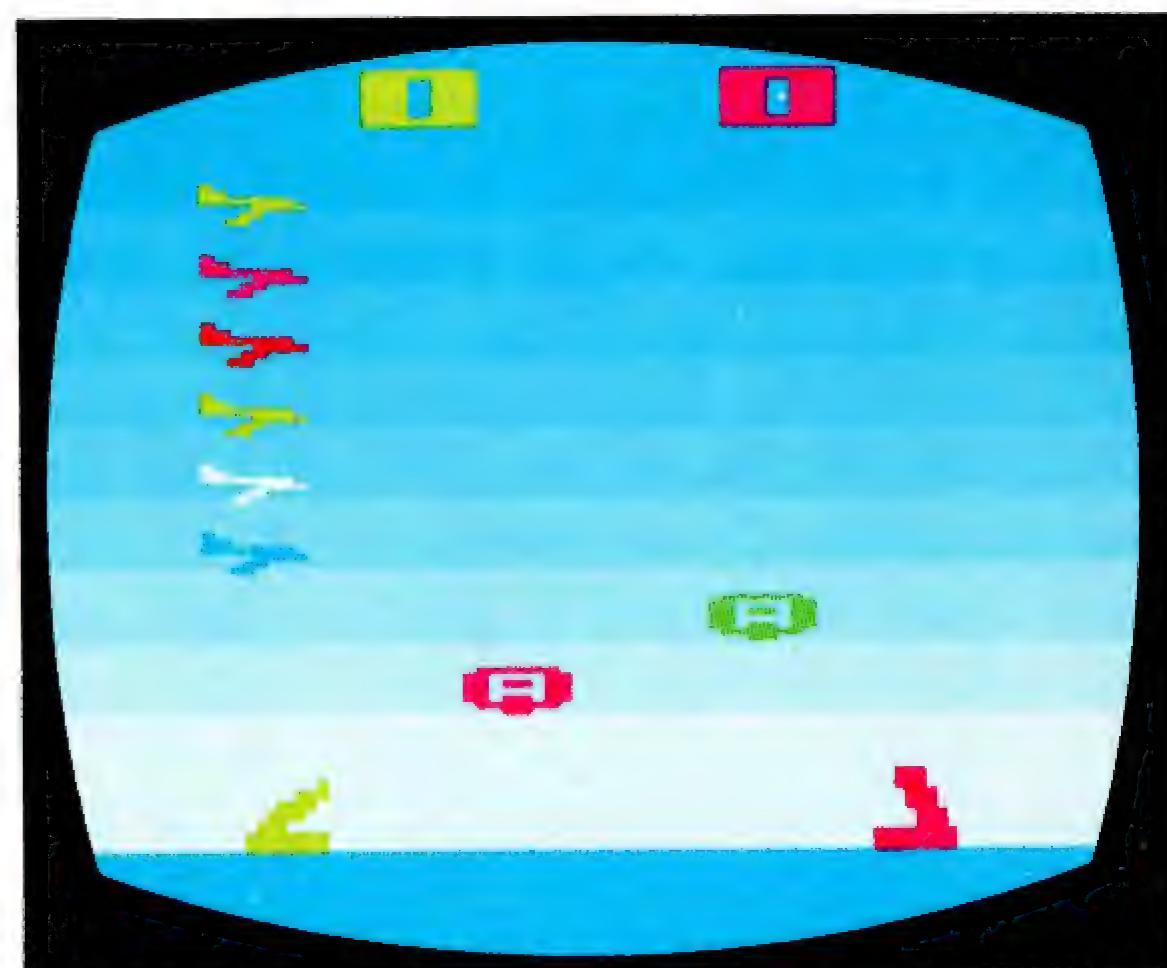


Fig. B - Campo-gioco Contraera



4 PUNTI



3 PUNTI



2 PUNTI



1 PUNTO



NESSUN PUNTO

U-BOAT

Siete il capitano di un sottomarino che spara del siluri alle navi che navigano nelle acque sovrastanti. Spingendo a sinistra il telecomando a leva si sposta il sottomarino a sinistra. Spingendo il telecomando a destra il sottomarino va a destra. Ogni giocatore controlla metà del campo. Il campo è attraversato da una a sei navi contemporaneamente. Quando un gruppo di navi scompare dallo schermo, ne compare uno nuovo. Ogni nave vale 1 punto.

GIOCO 7

Dopo lo sparo, il siluro percorre una traiettoria diretta a partire da dove è stato sparato.

GIOCO 8

In questo gioco è possibile guidare il siluro dopo averlo sparato. Spingendo il telecomando a leva a sinistra si guida il siluro a sinistra, spingendo il telecomando a leva a destra si guida il siluro a destra.

GIOCO 9

Con i siluri non giudati si cerca di affondare più navi del Computer. Il giocatore comanda l'U-Boat di destra, il Computer lancia siluri in continuazione da sinistra.

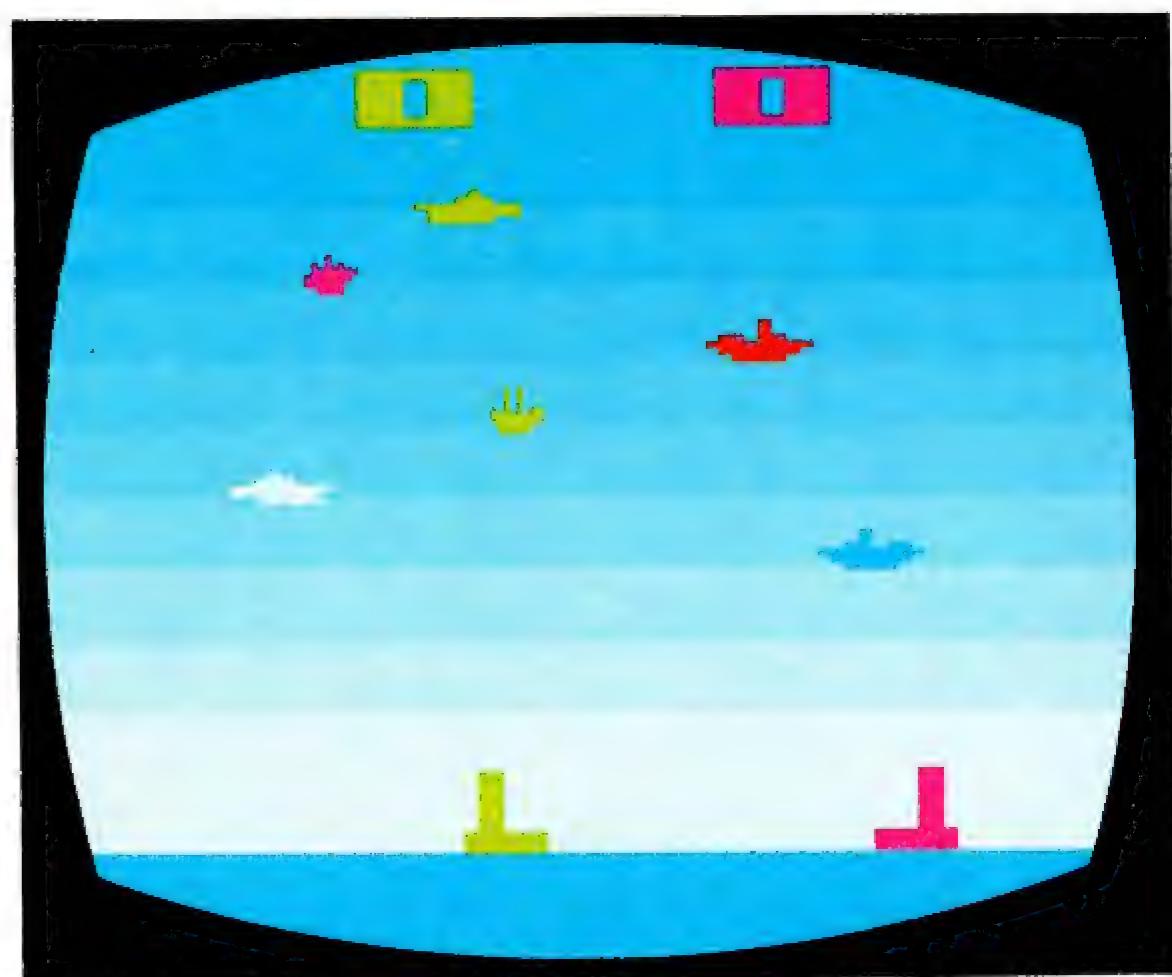
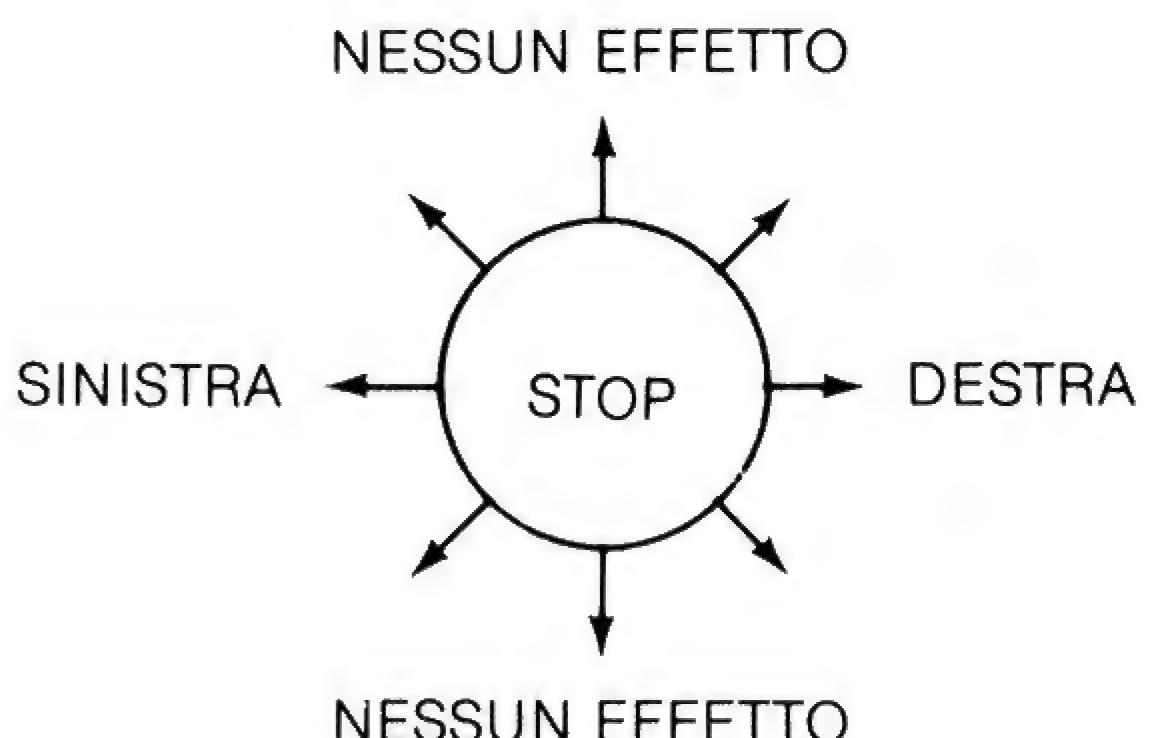


Fig. C - Campo-gioco degli U-Boat



Azione del telecomando

U-BOAT

In questa serie di giochi le mine si muovono a caso sul fondo del mare e costituiscono degli ostacoli lungo la linea di tiro. Le navi si spostano a velocità diverse ed in direzioni diverse. Ogni nave ha un punteggio diverso: Motosilurante = 4 punti; Portaerei = 3 punti; Nave appoggio = 2 punti; nave da carico = 1 punto. Le mine non valgono nessun punto.

GIOCO 10

Come nel gioco 7 il siluro percorre una traiettoria in linea retta a partire da dove 6a stato sparato.

GIOCO 11

In questo gioco è possibile guidare il siluro dopo averlo sparato. Spingendo il telecomando a leva verso sinistra il siluro va a sinistra. Spostando il telecomando a leva verso destra il siluro va a destra.

GIOCO 12

Il giocatore comanda l'U-Boat di destra con telecomando a leva di destra e, usando i siluri non guidati, cerca di battere il sottomarino di sinistra controllato dal Computer.

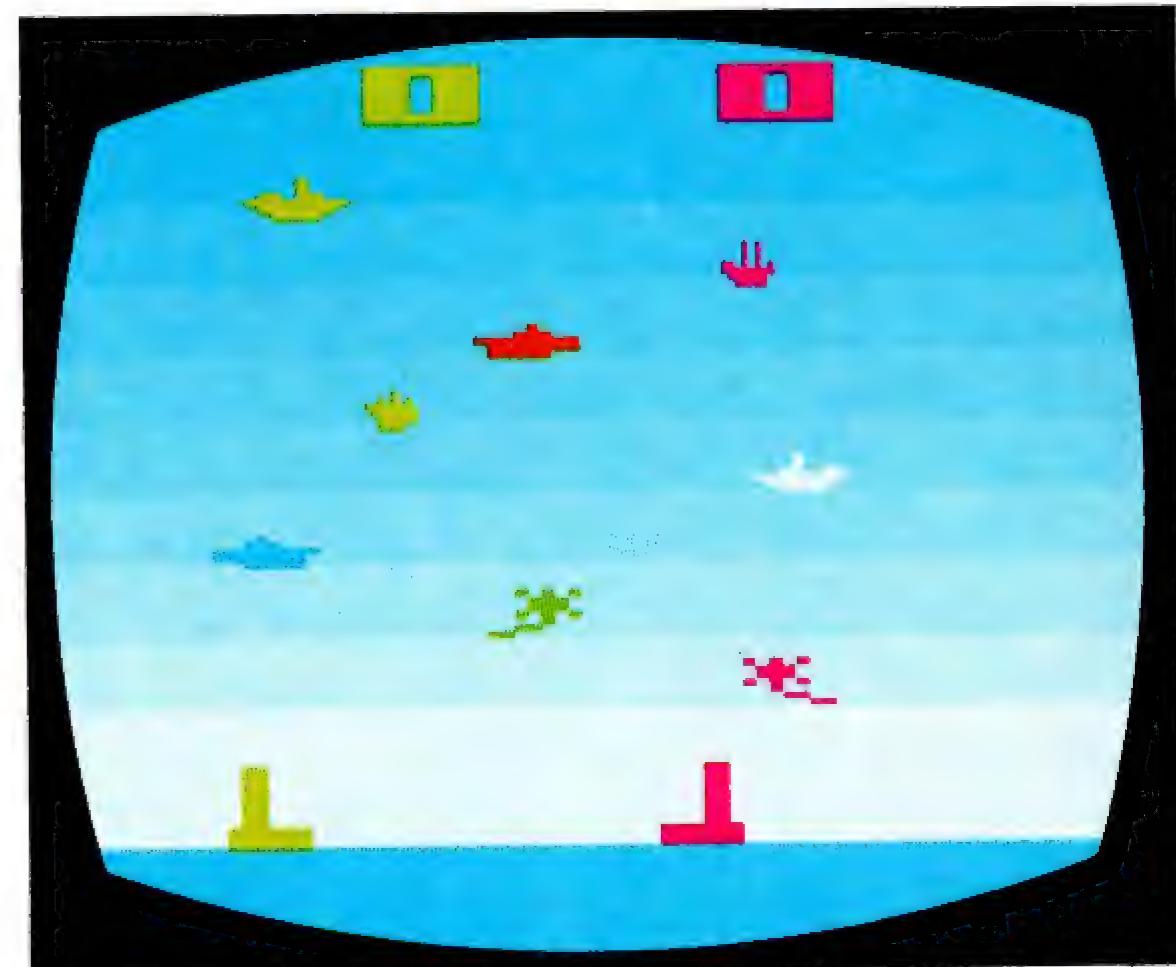
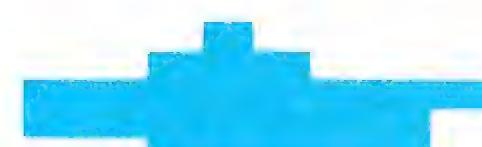


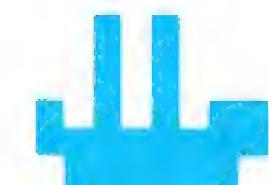
Fig. D - Campo-gioco degli U-Boat



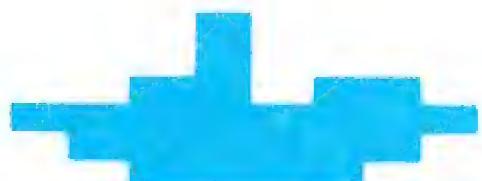
4 PUNTI



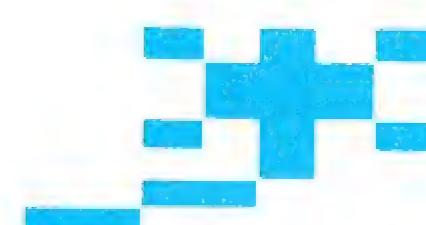
3 PUNTI



2 PUNTI



1 PUNTO



NESSUN PUNTO

POLIGONO DI TIRO

Il telecomando a leva cambia l'angolo di tiro: avanti = 30 gradi; al centro o in riposo = 60 gradi; indietro = 90 gradi (diritto verso l'alto). Inoltre è possibile spostare l'arma da fuoco in metà del campo muovendo il telecomando a leva verso sinistra o verso destra.

I bersagli cambiano direzione continuamente e tutti i bersagli di una serie devono essere colpiti prima che compaiano le serie successive. Ogni bersaglio ha un diverso punteggio; coniglio = 3 punti; anitra = 2 punti; tacchino = 1 punto.

GIOCO 13

Si tratta del gioco precedentemente descritto. Dopo il tiro, il telecomando a leva non può influenzare la traiettoria del colpo.

GIOCO 14

Dopo lo sparo, si guida il proiettile sui bersagli spostando in avanti o all'indietro il telecomando a leva (vedete diagramma precedente). Spostando il telecomando a leva a destra o a sinistra non si influenza minimamente la traiettoria del proiettile una volta che è stato sparato.

GIOCO 15

Il giocatore manovra l'arma da gioco di destra e cerca di battere quella manovrata dal Computer che spara in continuazione.

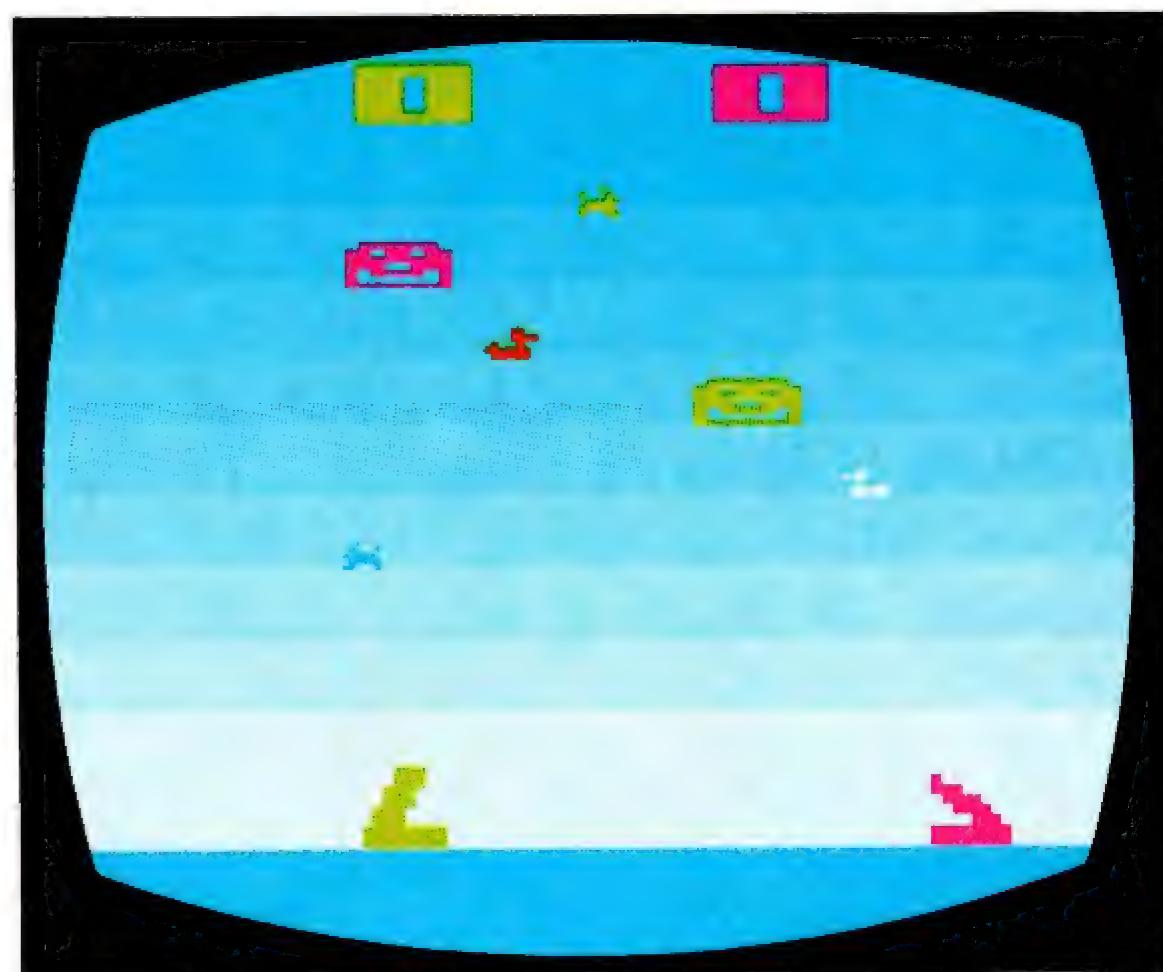
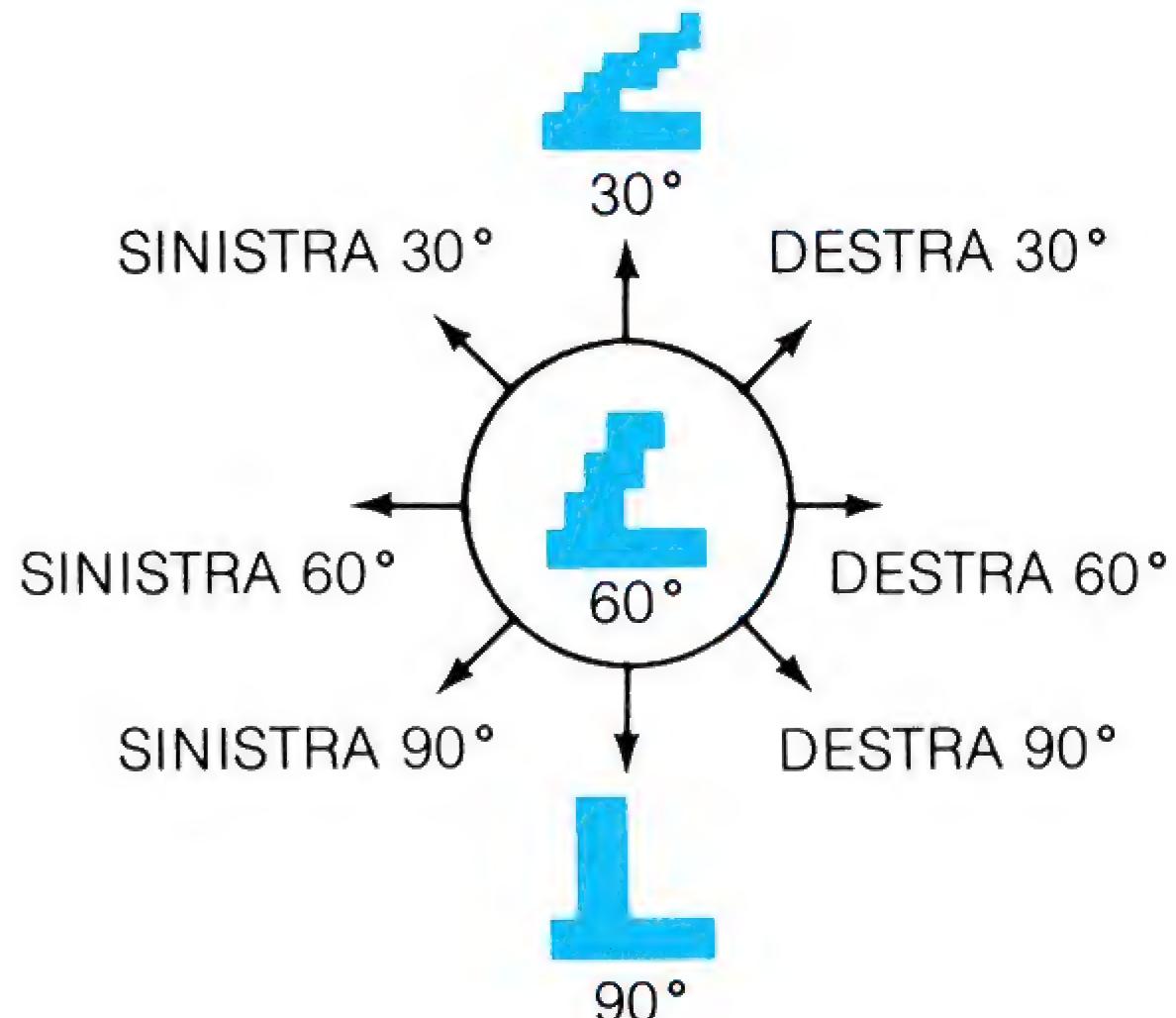
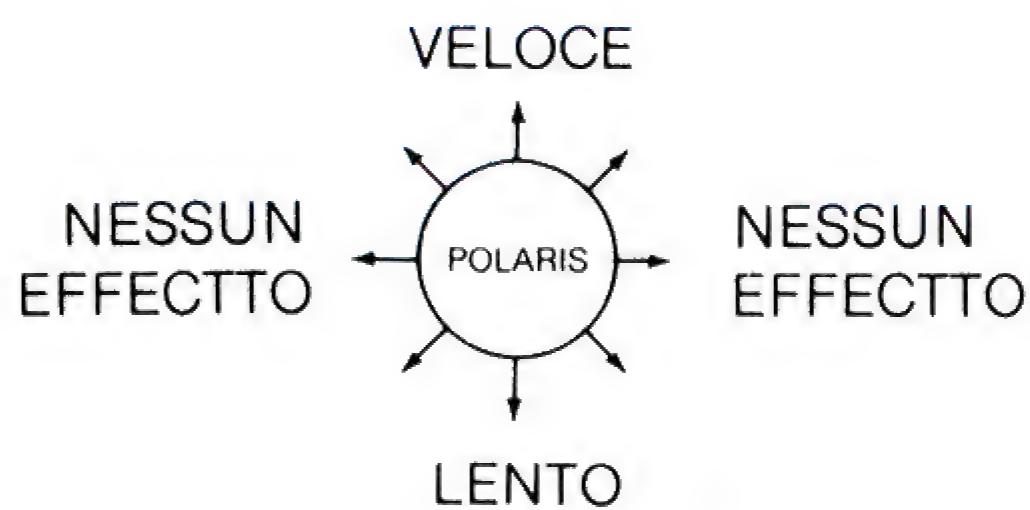


Fig. E - Campo-gioco del Poligono



Posizione di sparo



Nei giochi seguenti (Polaris, Bombariere, Polaris contro Bombariere), si regola la velocità spostando il telecomando a leva. Leva indietro = andatura lenta; leva al centro = andatura normale; leva in avanti = andatura veloce.

POLARIS

Siete il comandante di una nave che naviga sul fondo del teleschermo. Il giocatore di destra comanda la nave che naviga lungo la linea più bassa dello schermo. Le navi cambiano rotta ogni tanto.

Si devono fronteggiare da uno a quattro aerei che volano in gruppo. Tutti gli aerei del gruppo devono essere abbattuti prima che compaiano gli aerei nuovi. Ogni aereo ha un diverso punteggio: Jet = 4 punti; Ricognitore = 3 punti; Elicottero = 2 punti; 747 = 1 punto.

GIOCO 16

Si tratta del Polaris precedentemente descritto. Il missile va alla stessa velocità della nave al momento del lancio. Dopo il lancio mentre il missile è in volo, la velocità della nave non può essere cambiata.

GIOCO 17

In questo gioco cambiando la velocità della nave, si cambia anche la velocità del missile mentre è in volo. In tal modo si possono guidare i missili a colpire gli aerei.

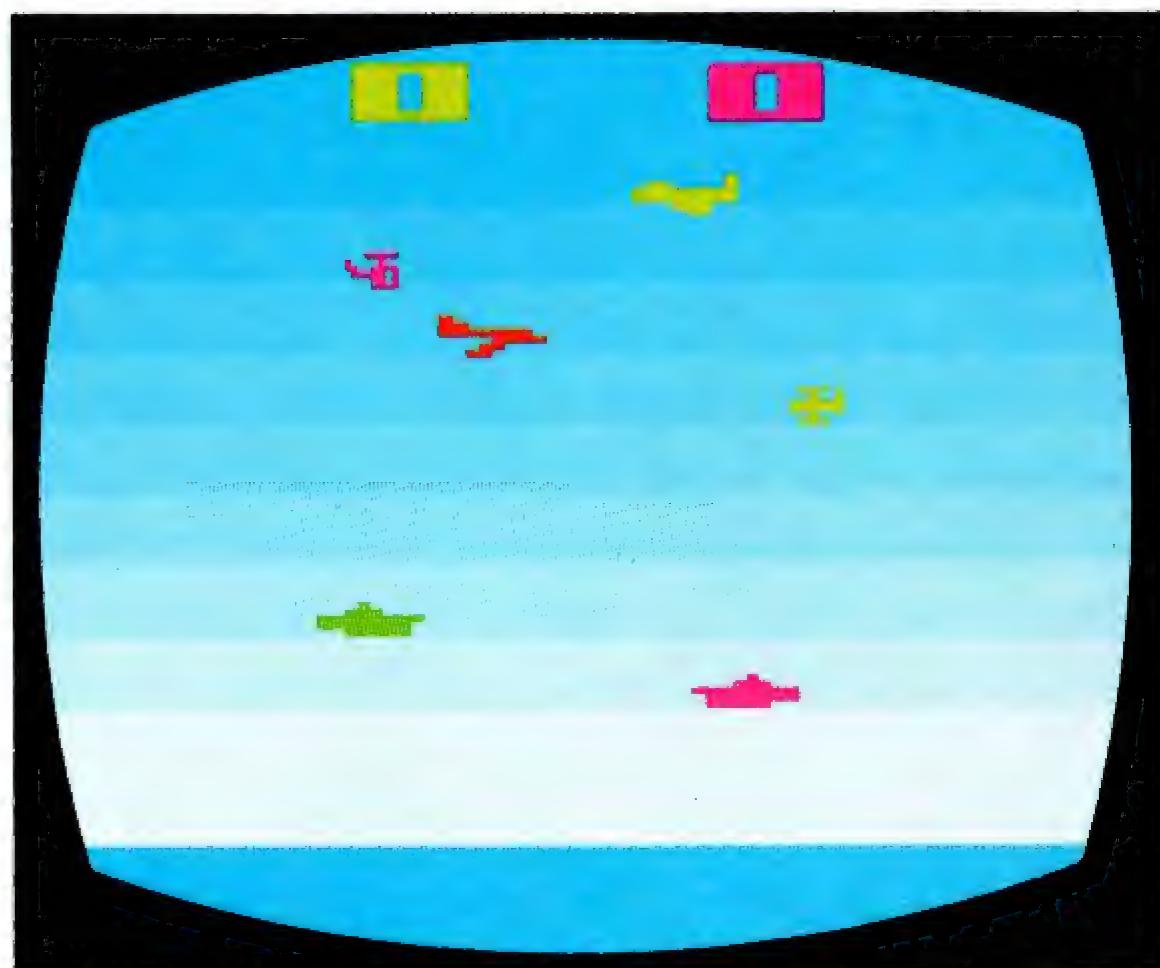
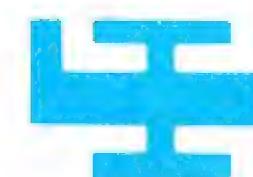


Fig. F - Campo-gioco dei Polaris



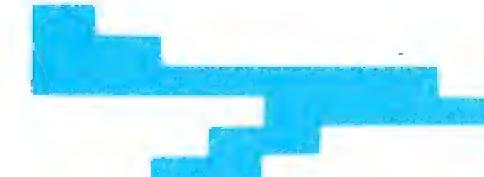
4 PUNTI



3 PUNTI



2 PUNTI



1 PUNTO

GIOCO 18

Usando il telecomando a leva di destra si guida la nave di fondo. Con i missili non guidati si cerca di battere la nave che naviga lungo

la linea superiore dello schermo e che è comandata dal Computer. La nave comandata dal Computer naviga a velocità costante e lancia continuamente missili.

BOMBARDIERI

Siete il pilota di un bombardiere che vola nella parte superiore dello schermo. Il giocatore di destra comanda l'aereo che vola più in basso. Di tanto in tanto gli aerei cambiano direzione da destra a sinistra.

Da una a quattro navi passano sotto agli aerei. Quando una nave viene colpita, una nuova nave la sostituisce uscendo dal bordo dello schermo. Le navi navigano a velocità diverse ed hanno un punteggio diverso: Motosilurante = 4 punti; Portaerei = 3 punti; Nave appoggio = 2 punti; nave da carico = 1 punto.

GIOCO 19

Quando il bombardiere sgancia una bomba questa attraversa lo schermo alla stessa velocità dell'aereo nel momento in cui è stata sganciata. Dopo il lancio, l'aereo non può cambiare velocità mentre la bomba sta cadendo.

GIOCO 20

Cambiando la velocità dell'aereo dopo aver sganciato una bomba si cambia anche la velocità della bomba. Ciò consente di guidare la bomba sulle navi in transito.

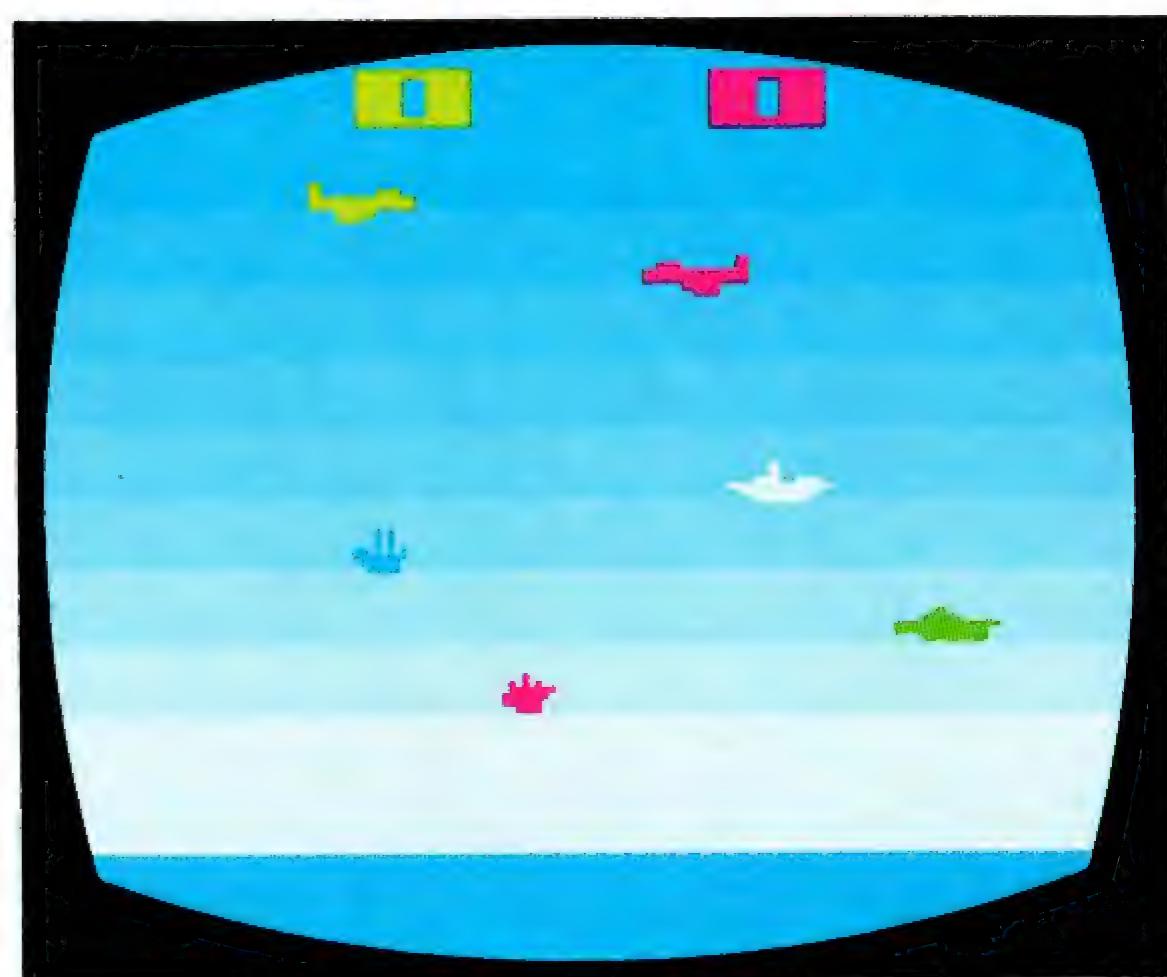


Fig. G - Campo-gioco Bombarieri



4 PUNTI



3 PUNTI



2 PUNTI



1 PUNTO

GIOCO 21

Usando bombe non guidate si cerca di colpire più navi del Computer. L'aereo del Computer si trova nella parte superiore del teleschermo e vola a velocità costante sganciando bombe continuamente. Con il telecomando a leva di destra si comanda l'aereo più basso.

POLARIS-BOMBARDIERE

Il giocatore di sinistra pilota l'aereo nella parte superiore dello schermo mentre il giocatore di destra guida la nave sul fondo dello schermo. L'aereo sgancia le bombe sulla nave mentre la nave lancia dei missili contro l'aereo. Per ogni colpo andato a segno si totalizza un punto. La nave o l'aereo colpiti scompaiono dallo schermo e ricompaiono dal bordo. Sia l'aereo che la nave di tanto in tanto cambiano direzione.

GIOCO 22

Si tratta del gioco sopra descritto.

GIOCO 23

Sia la nave che l'aereo possono guidare i rispettivi missili o le bombe. Cambiando la velocità della nave o dell'aereo dopo lo sparo o il lancio, si cambia la velocità del missile o della bomba mentre questi attraversano lo schermo.

GIOCO 24

Il Computer comanda l'aereo che vola a velocità costante attraverso lo schermo sganciando continuamente delle bombe. Il telecomando a leva di destra comanda la nave.

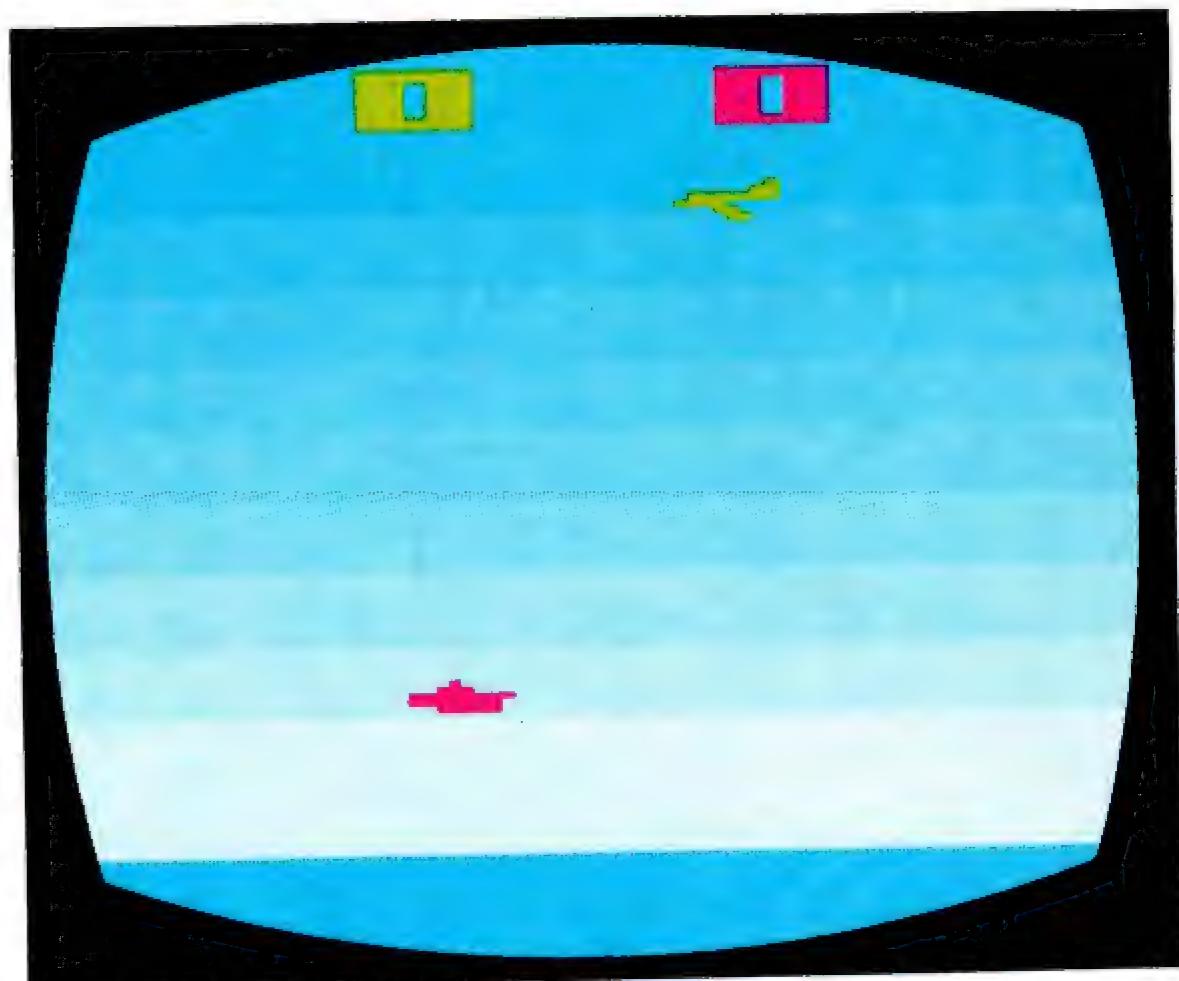


Fig. H - Campo-gioco Polaris contro Bombardiere

AIR·SEA BATTLETM

POLARIS-BOMBARDIERE

Delle mine attraversano casualmente il centro dello schermo. Per colpire l'avversario si devono aggirare le mine che costituiscono degli ostacoli lungo la linea di tiro. Le mine non danno adito ad alcun punto quando vengono colpite.

GIOCO 25

Questa versione si gioca nello stesso modo del Gioco 22, tranne che sullo schermo compaiono anche le mine.

GIOCO 26

Cambiando la velocità della nave o dell'aereo dopo il lancio il missile o la bomba cambiano velocità consentendo di aggirare le mine e colpire l'avversario.

GIOCO 27

Ancora una volta il Computer comanda l'aereo e, con il telecomando di destra, il giocatore comanda la nave.

Con questa cassetta si usa il telecomando a leva. Tenere il telecomando con il pulsante rivolto verso lo schermo in alto a sinistra.

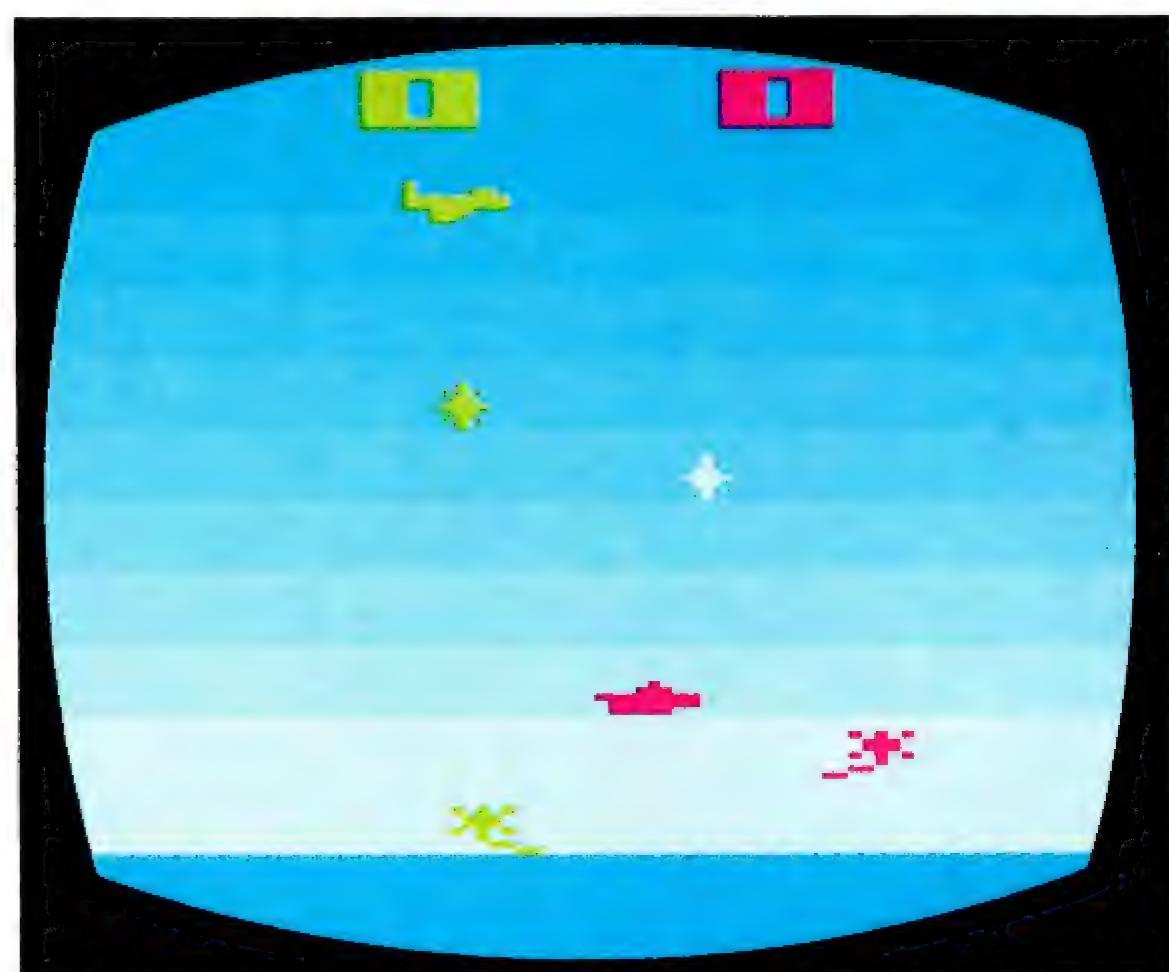
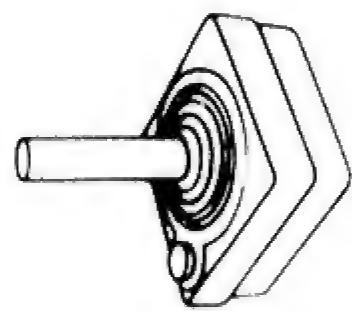


Fig. 1 - Campo-gioco Polaris contro Bombardiere (con mine)

AIR·SEA BATTLE™



CONTRAEREA

U-BOAT

		POLIGONO						POLARIS CONTRO BOMBARDIERE																				
		POLARIS			BOMBARDIERE			DI TIRO			16 17 18			19 20 21			22 23 24			25 26 27								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
N. GIOCATORI	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	
	Missile Guidato																											
Giochi Computer																												
Con Ostacoli																												

		POLIGONO						POLARIS CONTRO BOMBARDIERE																				
		POLARIS			BOMBARDIERE			DI TIRO			16 17 18			19 20 21			22 23 24			25 26 27								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
N. GIOCATORI	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	
	Missile Guidato																											
Giochi Computer																												
Con Ostacoli																												

CONTRAEREA

Giochi da 1 a 6:

- Spingere il telecomando a leva in avanti e indietro... l'angolo di inclinazione del cannone sullo schermo cambia.
- Premere il pulsante rosso per sparare.

POLIGONO

Giochi da 13 a 15:

- Spingere il telecomando a leva avanti e indietro... si cambia l'angolo di inclinazione dell'arma da fuoco sullo schermo.
- Spingere il telecomando a leva a sinistra o a destra per spostare l'arma da fuoco attraverso lo schermo.
- Premere il pulsante rosso per sparare.

U-BOAT

Giochi da 7 a 12:

- Spingere il telecomando a leva a sinistra o a destra per muovere il sottomarino.
- Premere il pulsante rosso per sparare.

POLARIS E BOMBARDIERI

Giochi da 16 a 27:

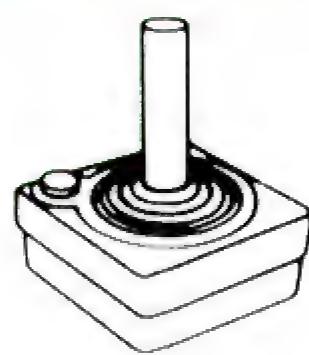
- Spingere il telecomando a leva in avanti e indietro per variare la velocità.
- Premere il pulsante rosso per sparare.



27

JUEGO VIDEO

AIR·SEA BATTLE™



NOTA: Utilice sus controles de Palanca de Mando con esta cassette. Asegúrese de que los controles estén bien conectados con su consola. Si después de introducir

esta cassette en su Sistema Video Computadora y ponerla en marcha no aparece un campo de juego en la pantalla de su televisor, apague la consola, espere diez segundos y luego vuelva a ponerla.

ACCION DE LOS CONTROLES

La acción de los controles varía segun el juego que se este jugando. Se encontraran más detalles referentes a la acción de los Controles de Palanca en el

folleto de instrucciones para cada juego. Para todos, coja el control con el botón rojo a la izquierda, hacia la pantalla del televisor.

PUNTUACION

Todos los juegos terminan después de 2 minutos y 16 segundos, o cuando uno de los jugadores marque 99 puntos. Durante los últimos 16 segundos, la puntuacion se apagara y se

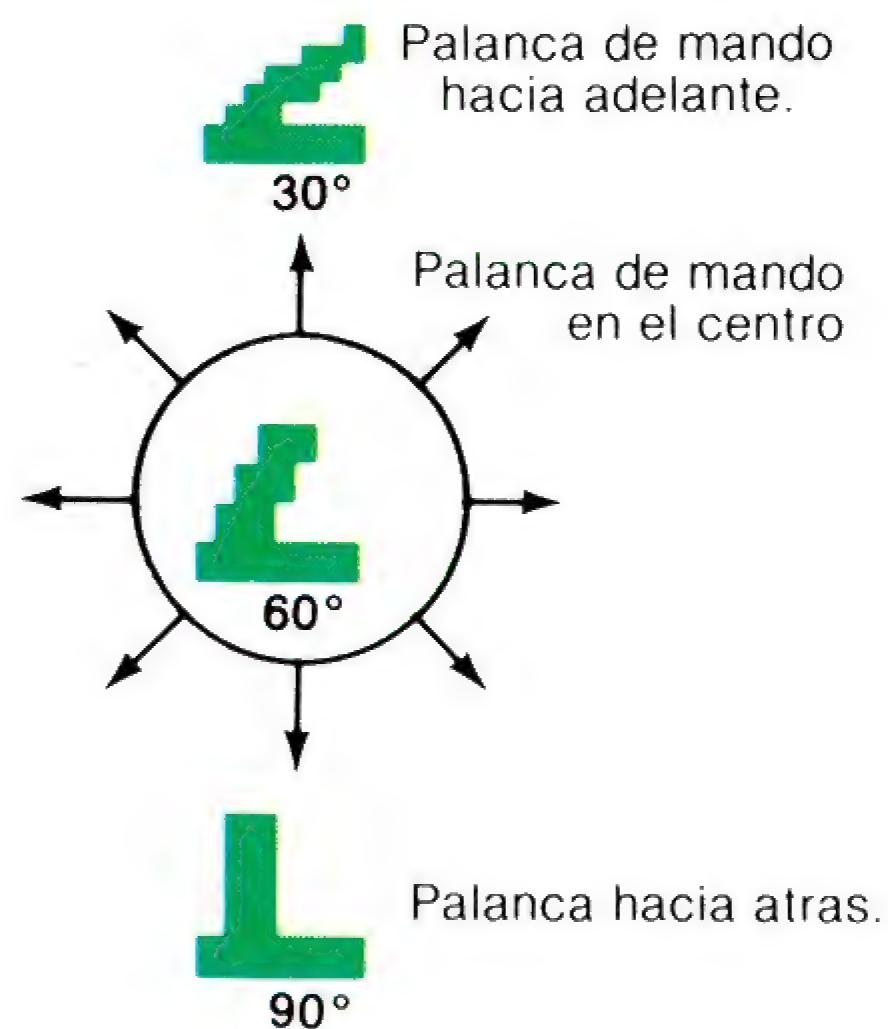
encendera constantemente para indicar que el juego esta terminado. La forma de marcar puntos para cada juego viene descrita en el folleto de instrucciones.

DIFICULTAD

Los programadores de Dificultad de su Sistema Video Computadora Atari controlan el tamaño de los

misiles. En la posición "A", el misil se reduce a la cuarta parte del tamaño de la posición "B".

JUEGOS ANTIAEREOS



POSICION DEL CANON

Su Control de Palanca de Mando cambia el ángulo de su "Canon Antiaéreo" así como el de la trayectoria del misil, en "Juegos de Proyectiles Teledirigidos". Hacia adelante = 30° ; centro o descenso = 60° , hacia atrás = 90° (dcho.)

En los juegos antiaereos, de uno a seis objetos voladores pasarán por la pantalla en formación. Es preciso alcanzar todos los objetos en la formación antes de que aparezca otra nueva. Cada objeto alcanzado marcará un punto.

JUEGO 1

Este es el juego Antiaéreo descrito

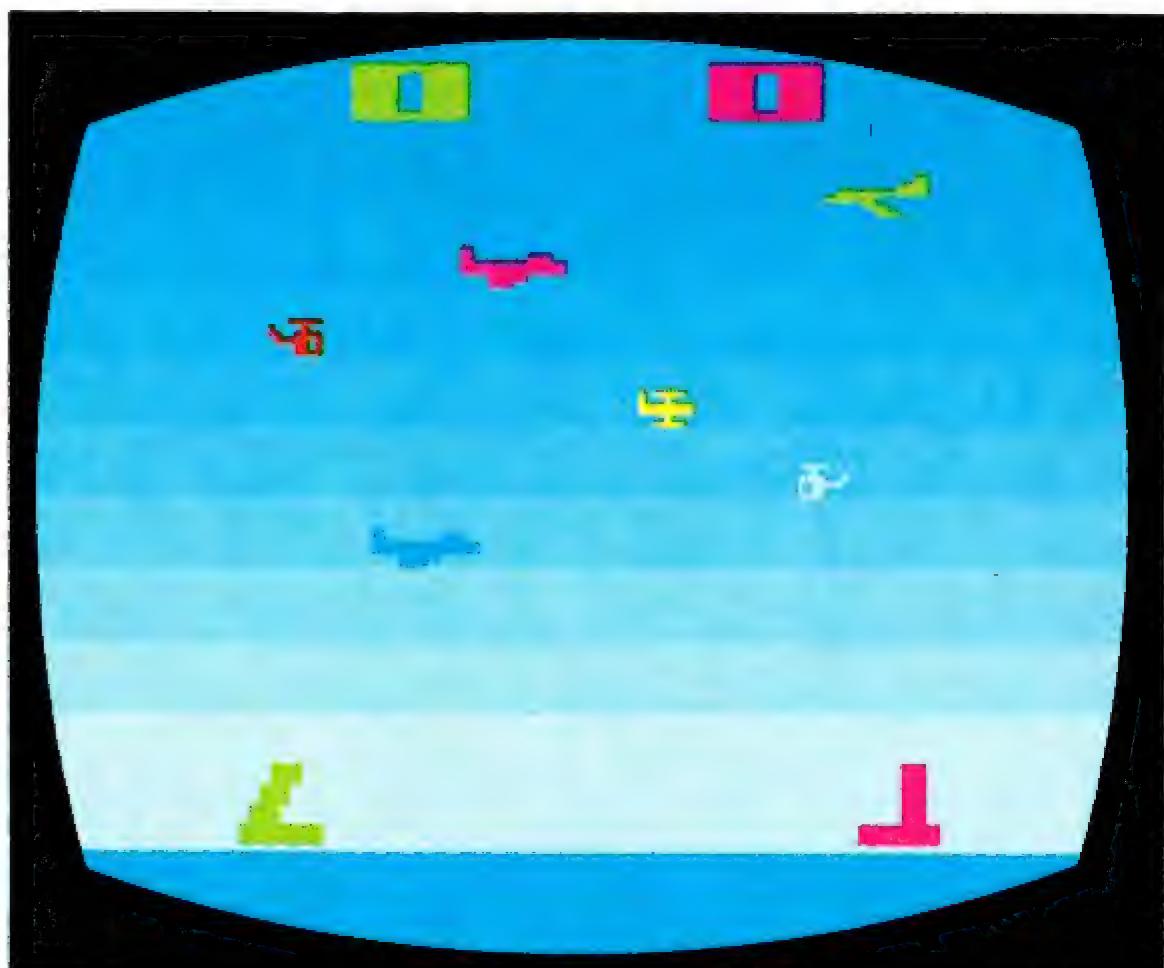


Fig. A — Campo de juegos Antiaereos.

arriba. Su misil viaja en el mismo ángulo en el que estaba su "canon" Antiaéreo cuando vd. dispara.

JUEGO 2

En este juego Vd. y su adversario tienen misiles teledirigidos. Después de disparar, controle el angulo de trayectoria de su misil moviendo el Control de Palanca hacia adelante y hacia atrás.

JUEGO 3

El "canon" izquierdo lo dispara continuamente la computadora, utilizando el control de palanca, intente ganarle a la computadora.

JUEGOS ANTIAEREOS

Este grupo de juegos antiaéreos le da un estimulo a su puntería. Hay varios objetos voladores en el campo de juego, moviéndose en distintas velocidades y en distintas direcciones. Cada objeto vale diferentes puntos: Avión de reacción pequeño = 4 puntos; Avión de reacción grande = 3 puntos; Helicóptero = 2 puntos; 747 = 1 punto. Los dirigibles de observación que vuelan al azar por la parte inferior del campo de juego, carecen de puntos, y hacen de obstáculos a su línea de juego.

JUEGO 4

En este juego, su misil viaja en el mismo ángulo en el que estaba su cañon cuando disparo.

JUEGO 5

Utilizando misiles “teledirigidos”, intente lograr una mayor puntuacion que la de su adversario. Despues de disparar, controle el ángulo de trayectoria de su misil, moviendo su Control de Palanca de adelante hacia atrás.

JUEGO 6

Aqui tiene otra oportunidad de ganar a la computadora. El control de Palanca es su “Canon”, al tiempo que la computadora dispara el “canon” izquierdo de forma continua.

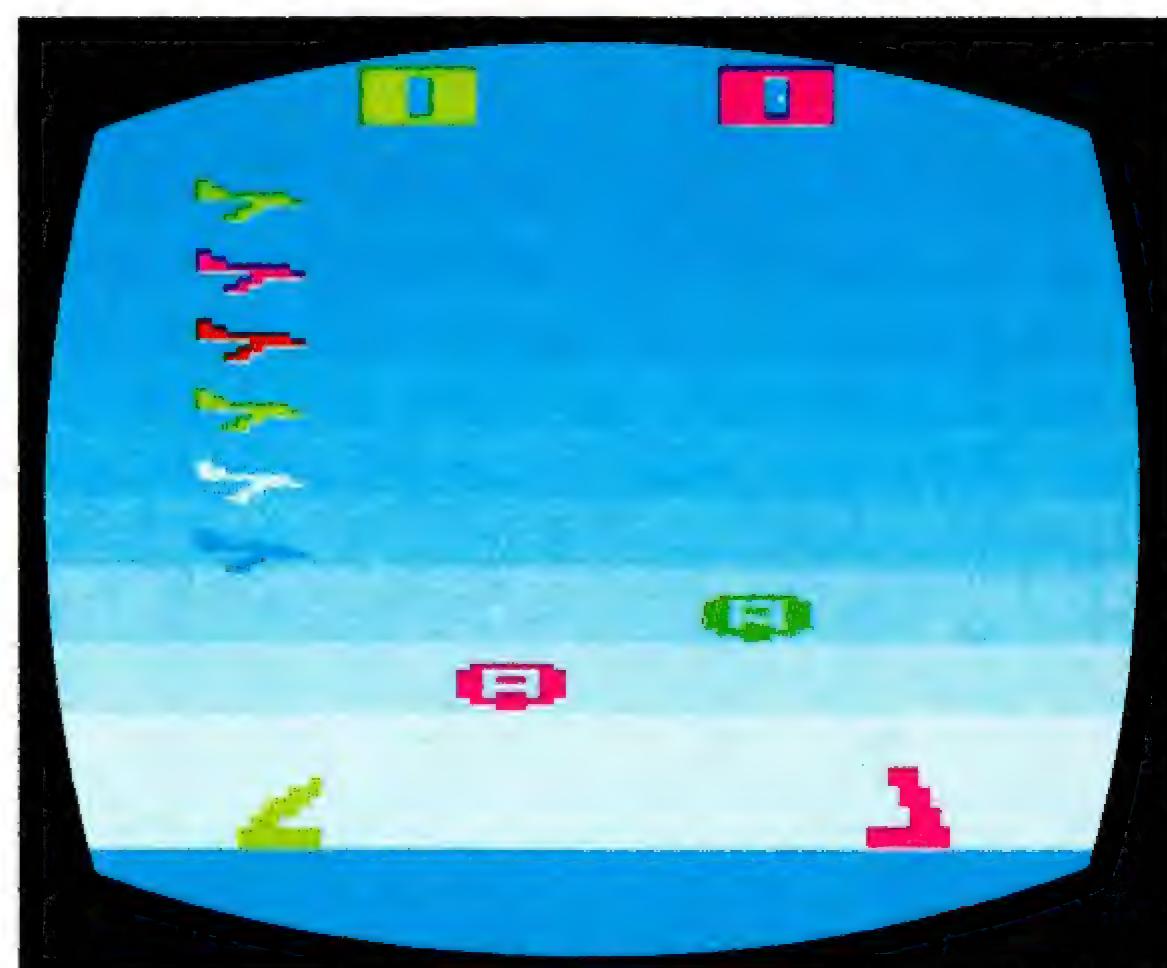


Fig. B — Campo para juegos antiaereos



4 POINTS



3 POINTS



2 POINTS



1 POINT



NO POINTS

JUEGOS DE TORPEDOS

ACCION DE CONTROL

Vd. es el capitán de un submarino disparando torpedos contra barcos que se mueven arriba. Apretando su palanca de mando hacia la izquierda moverá su submarino hacia la izquierda y apretandola hacia la derecha, se movera hacia la derecha.

Vd. controla la mitad del campo de juego, y su adversario la otra mitad. De uno a seis barcos se mueven a través del campo en cada juego. Cuando desaparezca un grupo, otro aparecerá. Cada barco alcanzado vale 1 punto.

JUEGO 7

Despues de disparar, su torpedo irá derecho hacia arriba de donde se dispara.

JUEGO 8

En este juego, puede "dirigir" su torpedo despues de disparar. Apartando su control hacia la izquierda, dirigira su torpedo hacia la izquierda. Moviendo la palanca hacia la derecha se movera en este sentido.

JUEGO 9

Con torpedos que no son "teledirigidos", intente hundir más barcos que la computadora. Vd. controle el submarino derecho, y la computadora disparara continuamente de la izquierda.

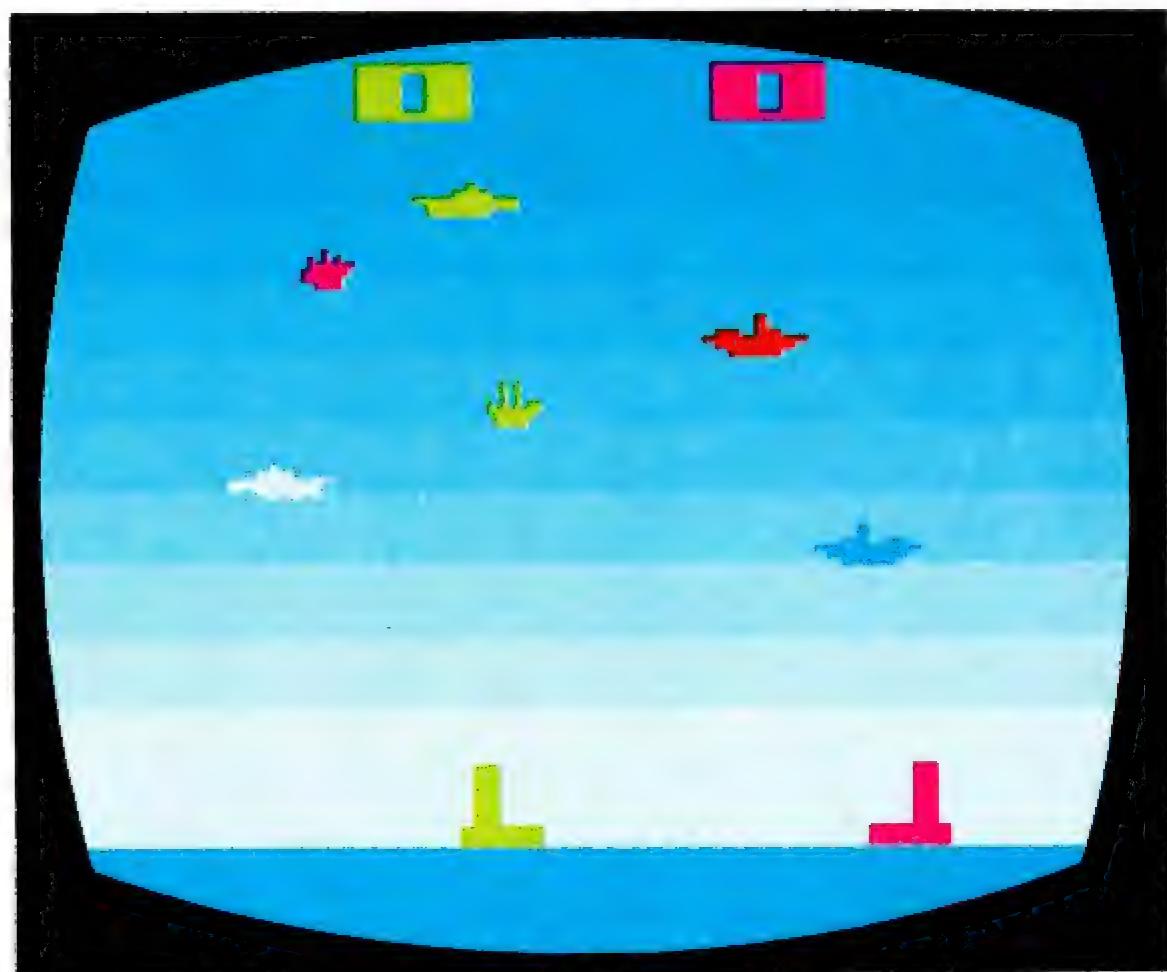


Fig. C — Campo para Juegos de Torpedos

JUEGOS DE TORPEDOS

En este tipo de juegos de torpedos, hay unas minas que se mueven al azar por la parte inferior, y hacen de obstáculos a su linea de juego. Los barcos se mueven a distintas velocidades y en distintas direcciones. Cada barco tiene una puntuación distinta. Lancha torpedera = 4 puntos; Portaviones = 3 puntos; Barco pirata = 2 puntos; Carguero = 1 punto. Dar en las minas no marcará puntos.

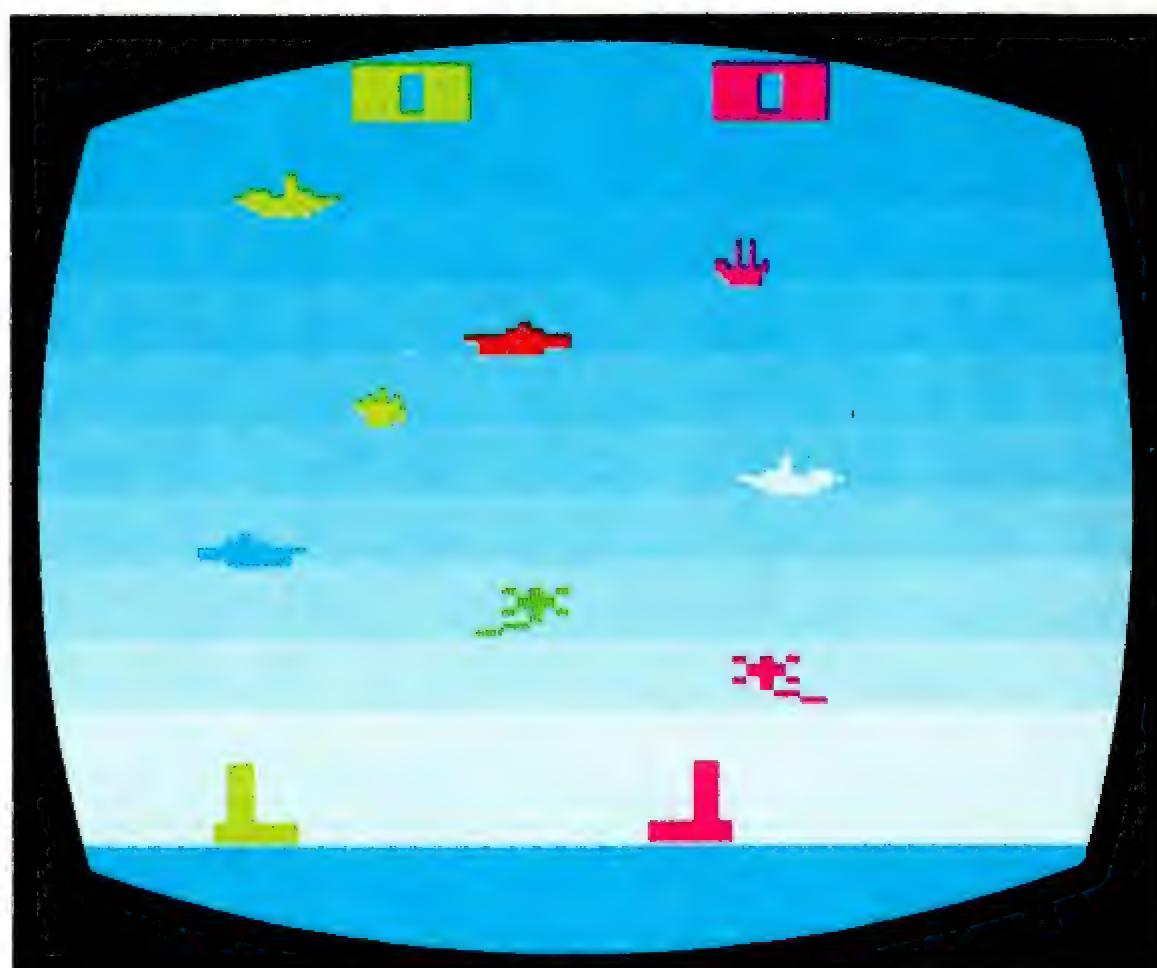


Fig. D — Campo para Juegos de Torpedos

JUEGO 10

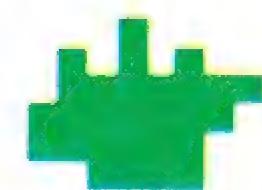
Al igual que en el juego 7, su torpedo va derecho hacia arriba de donde se disparó.

JUEGO 11

Con este juego, puede “dirigir” su torpedo después de dispararlo. Aprendiendo su control de palanca hacia la izquierda, dirigirá su torpedo hacia la izquierda, y viceversa.

JUEGO 12

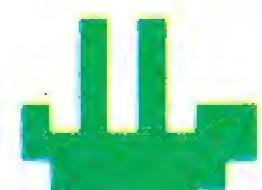
Vd. controla el submarino derecho con el control de palanca derecho; con torpedos que no son “teledirigidos” intente ganarle al submarino izquierdo, controlado por la computadora.



4 POINTS



3 POINTS



2 POINTS



1 POINT



NO POINTS

JUEGO DE GALERIA DE TIRO

Su control de palanca cambia el ángulo de tiro hacia adelante = 30° ; centro = 60° ; hacia atrás = 90° (Drcho.). Además, puede mover su "rifle" por su mitad del campo de juego moviendo su control de palanca a la izquierda o derecha.

Los blancos cambiarán de dirección en cualquier momento; hay que dar en todos los blancos de un "grupo" antes que aparezcan blancos nuevos. Cada blanco tiene una puntuación distinta. Conejo = 3 puntos; pato = 2 puntos; payaso = 1 punto.

JUEGO 13

Este es el juego de Galerias de tiro descrito arriba. Después de disparar su control ya no tendrá efecto alguno en la linea de juego.

JUEGO 14

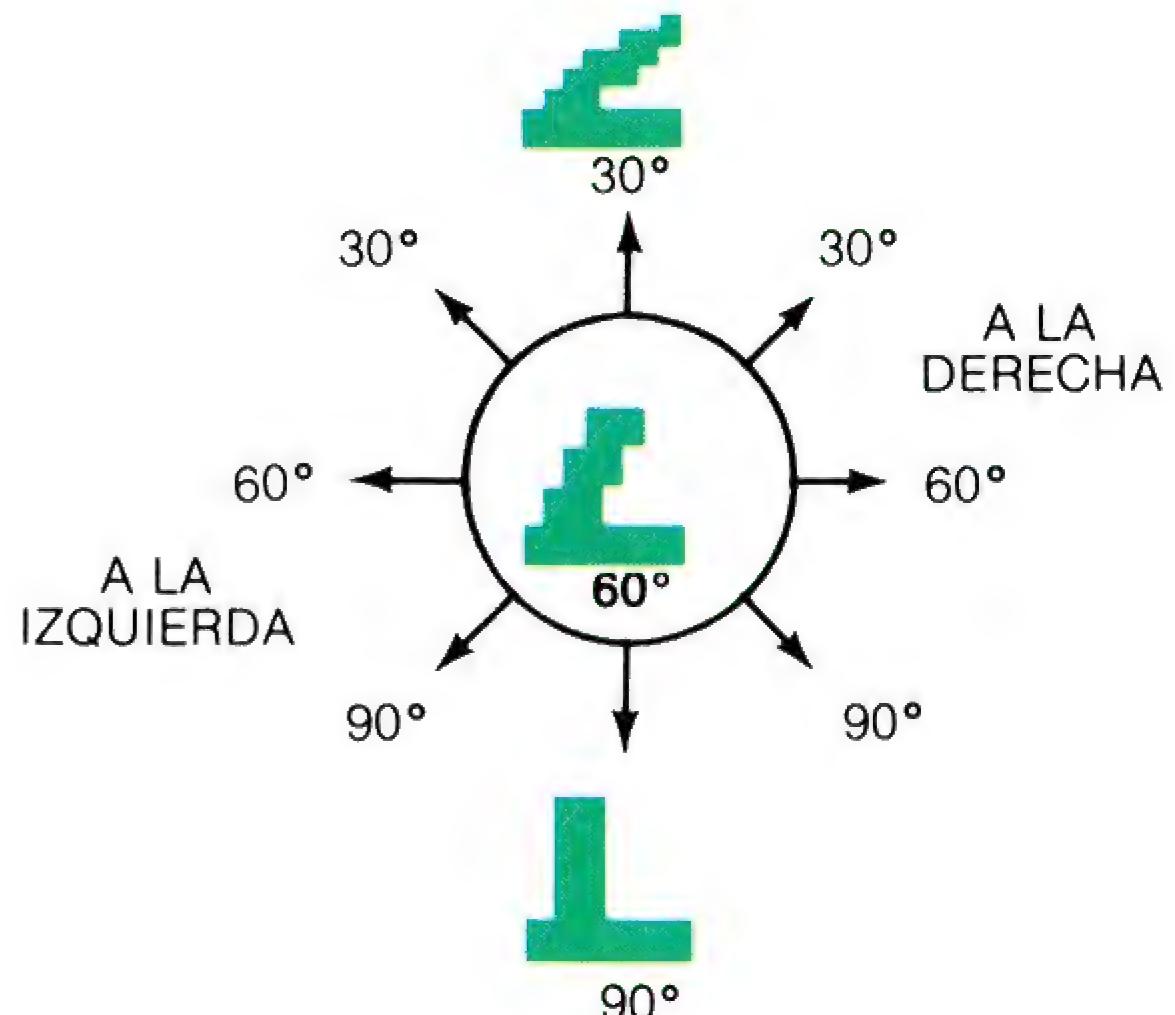
Después de disparar dirija su proyectil a los blancos moviendo su control de palanca hacia adelante o hacia atras (ver el diagrama). Mover su control de palanca después de haber disparado no tendrá efecto en el proyectil.

JUEGO 15

Vd. controla el "rifle" derecho e intenta vencer al "rifle" izquierdo controlado por la computadora que dispara de forma continua.

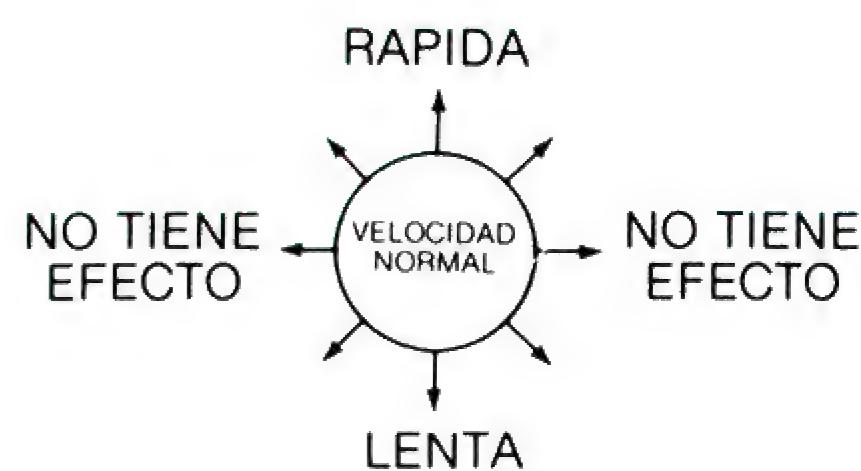


Fig. E — Campo de Juego de Tiro



Posicion del Rifle

En los siguientes juegos (de Polaris, Bombardero y Polaris contra Bombardero), Vd. controla la velocidad de la trayectoria moviendo su control de palanca hacia atrás para lento; la posición central o punto muerto para una velocidad normal; hacia adelante para rápido.



JUEGOS DE POLARIS

Vd. capitanea un barco que pasa por la parte inferior del campo de juego. El barco más bajo es del jugador derecho. Los barcos cambiarán de dirección de vez en cuando.

De uno a cuatro aviones pasan en un "grupo". Todos los aviones de un grupo han de alcanzarse, antes de que aparezcan otros nuevos. Cada avión tiene una puntuación distinta: Reactor pequeño = 4 puntos; Reactor grande = 3 puntos; Helicóptero = 2 puntos; 747 = 1 punto.

JUEGO 16

Este es el juego de Polaris descrito arriba. Su misil va a la misma velocidad que su barco en el momento de disparar. Después de disparar, la velocidad de su barco no puede cambiar mientras el misil esté en su trayectoria.

JUEGO 17

En este juego, al cambiar la velocidad de su barco, cambia también al de su misil en su trayectoria. Por lo tanto, puede dirigir su misil para que de en los aviones.

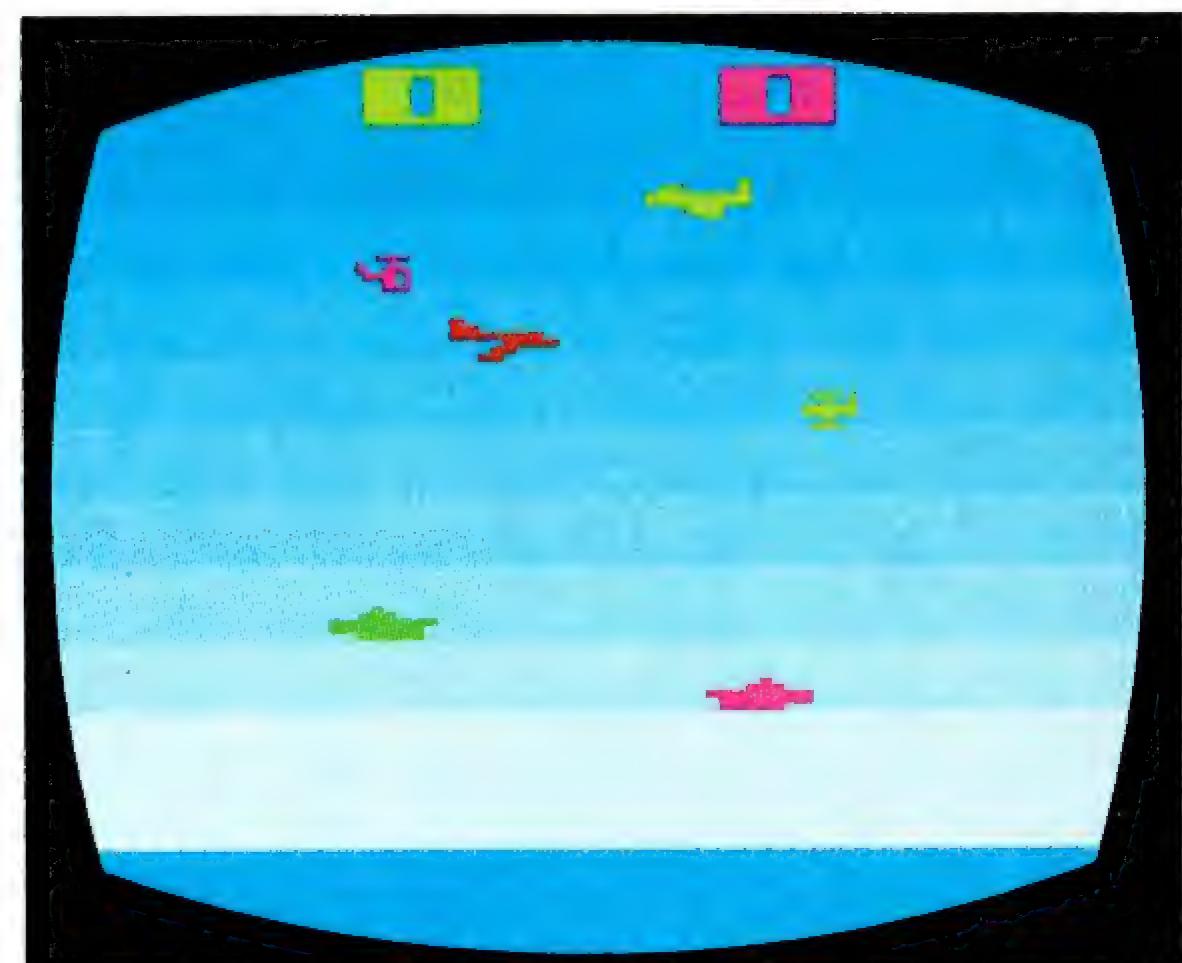


Fig. F — Campo de Juego de Polaris



4 POINTS



3 POINTS



2 POINTS



1 POINT

JUEGO 18

Utilizando el control de palanca derecho Vd. controla el blanco inferior. Con misiles "no teledirigidos", intente batir el barco superior, controlado por la computadora. El barco de la computadora se moverá a una velocidad constante, disparando sus misiles de forma continua.

JUEGOS DE BOMBARDERO

Vd. es el piloto de un avión que vuela por la parte superior del campo. El jugador derecho controla el avión inferior; los aviones cambiarán la dirección de vez en cuando.

De uno a cuatro aviones pasarán en cada uno de los "grupos". Hay que alcanzar todos los aviones de un grupo, antes de que aparezcan otros nuevos. Cada avión tiene una puntuación distinta: Reactor pequeño = 4 puntos; Reactor grande = 3 puntos; Helicóptero = 2 puntos; 747 = 1 punto.

JUEGO 19

A medida que su bombardero va lanzando la bomba ésta se moverá por el campo de juego a la misma velocidad que su avión, en el momento de cargarse. Después de que se disparen, su avión no podrá cambiar de velocidad mientras este cayendo la bomba.

JUEGO 20

Cambie la velocidad de su avión después de lanzar una bomba, cambiará la velocidad de la bomba en su trayectoria. Esto le permitirá dirigir su bomba para que de en los barcos.

JUEGO 21

Utilizando las bombas no dirigidas, intente dar en más barcos que la computadora. El barco de la computadora es el superior; vuela a una velocidad constante por el campo de juego, lanzando bombas continuamente. Vd. controla el avión inferior con el control de palanca derecho.

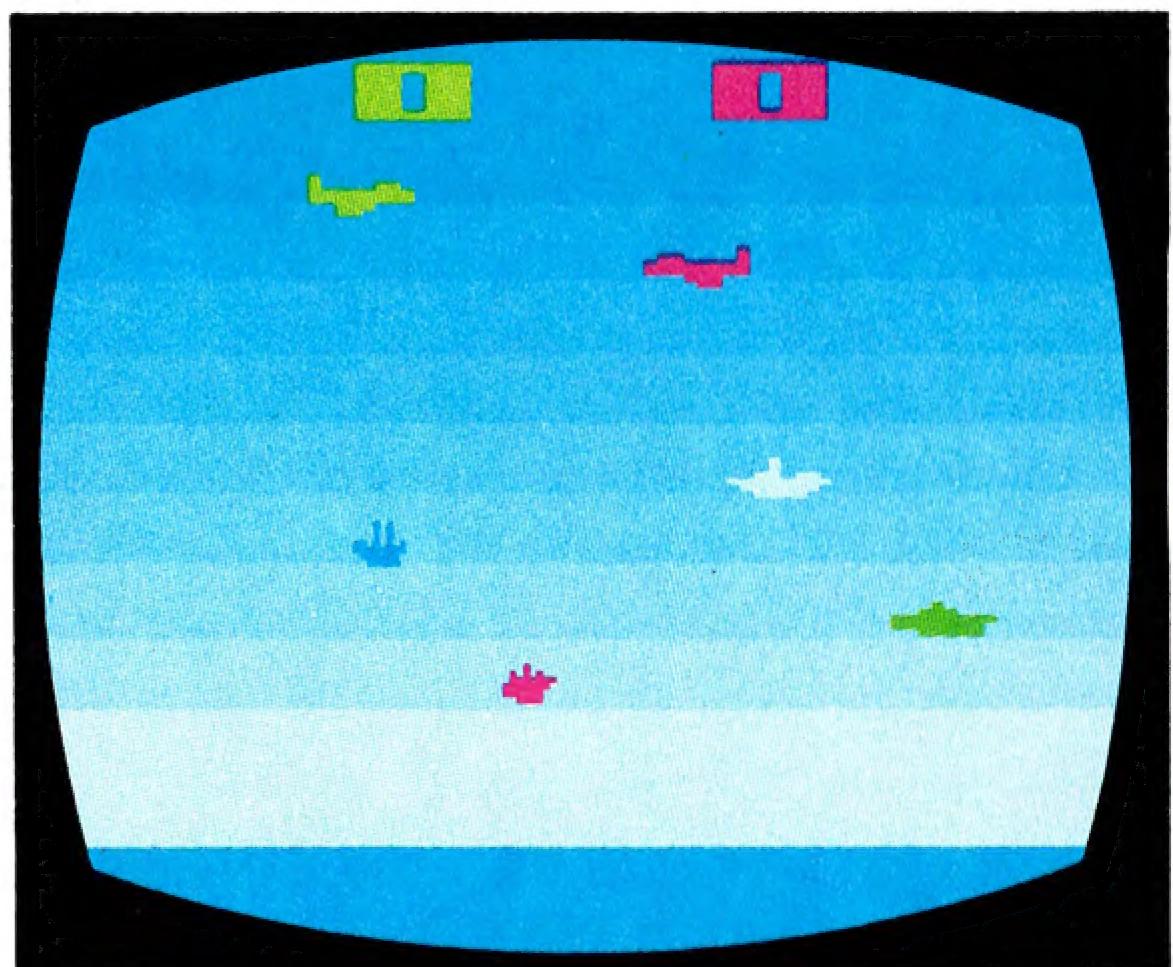
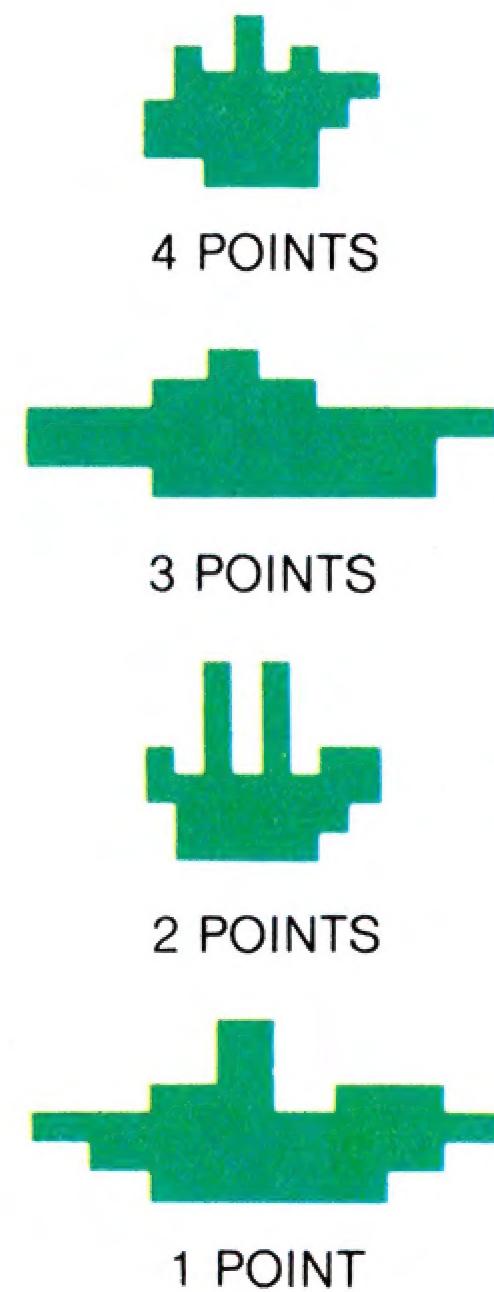


Fig. G - Campo para juego de Bombardeo



JUEGOS DE POLARIS CONTRA BOMBARDERO

El jugador izquierdo vuela el avión por la parte superior del campo, y el derecho controla el barco en la parte inferior. El avión lanza bombas en el barco, mientras que éste dispara misiles al avión. Se marca un punto por cada acierto. El avión o barco alcanzado desaparecerá del campo, volviendo a aparecer en el lado. Tanto el avión como el barco cambiarán de dirección de vez en cuando.

JUEGO 22

Este es el juego de Polaris contra bombardero descrito arriba.

JUEGO 23

Tanto el barco como el avión pueden dirigir sus misiles o bombas. Al cambiar de velocidad el avión o el barco después de disparar, su misil o bomba cambiará de velocidad mientras que recorren el campo de juego.

JUEGO 24

La computadora controla el avión y volara a una velocidad constante por el campo, lanzando bombas de forma continua. El control de palanca controla el barco.

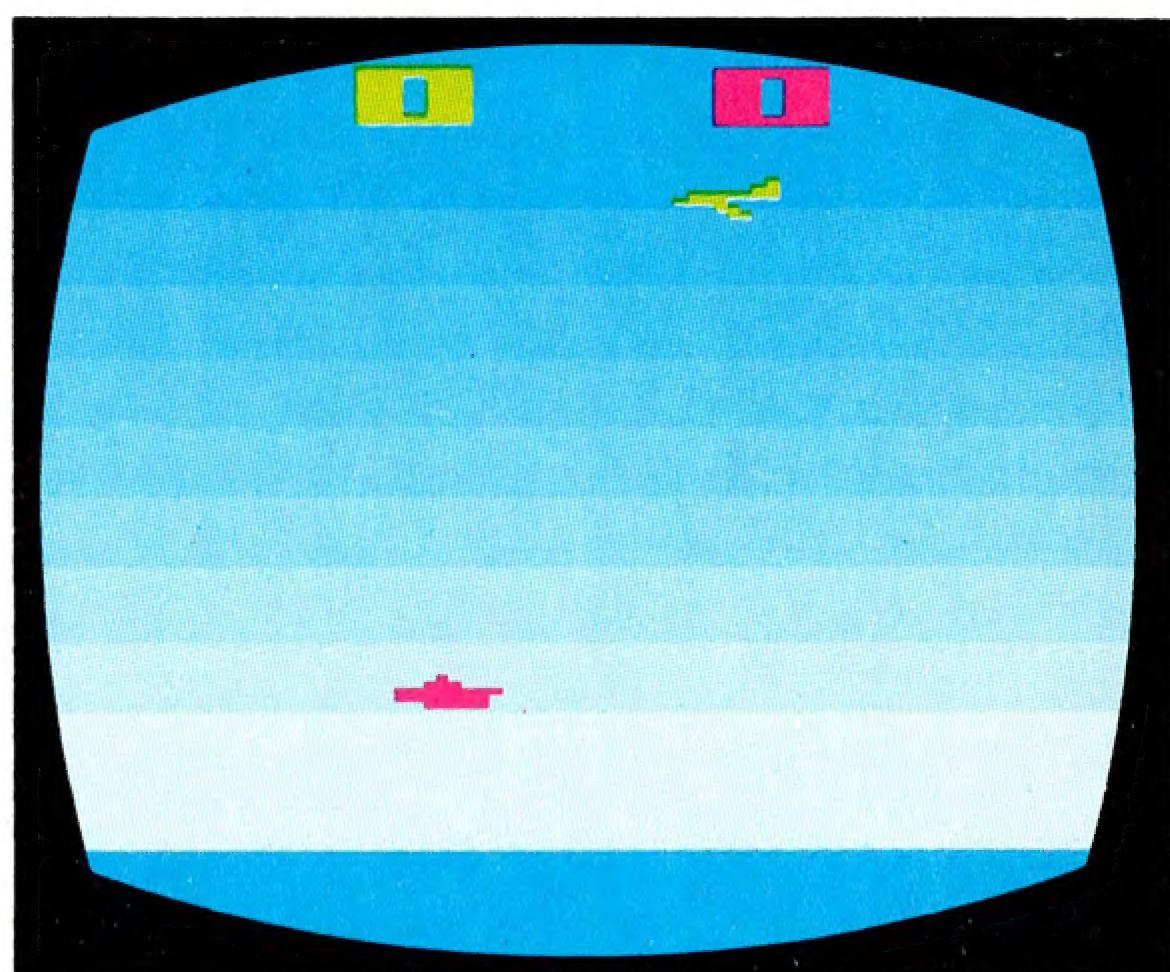


Fig. H — Campo para juegos de Polaris contra bombardero

AIR·SEA BATTLE™

JUEGOS DE POLARIS CONTRA BOMBARDERO

Hay unas minas moviéndose por el centro del campo al azar. Para dar en su adversario, tiene que evitar las minas que obstaculizan su línea de juego. No se marcan puntos al dar en las minas.

JUEGO 25

Este se juega del la misma forma que el n.º 22, salvo que el campo tiene minas.

JUEGO 26

Al cambiar la velocidad de su avion o barco, también cambiarán de velocidad su misil o bomba al pasar por el campo, lo cual le permitirá dirigirlos alrededor de las minas para que le den a su adversario.

JUEGO 27

Una vez más, la computadora controla el avión y con el control de palanca derecho Vd. controla el barco.

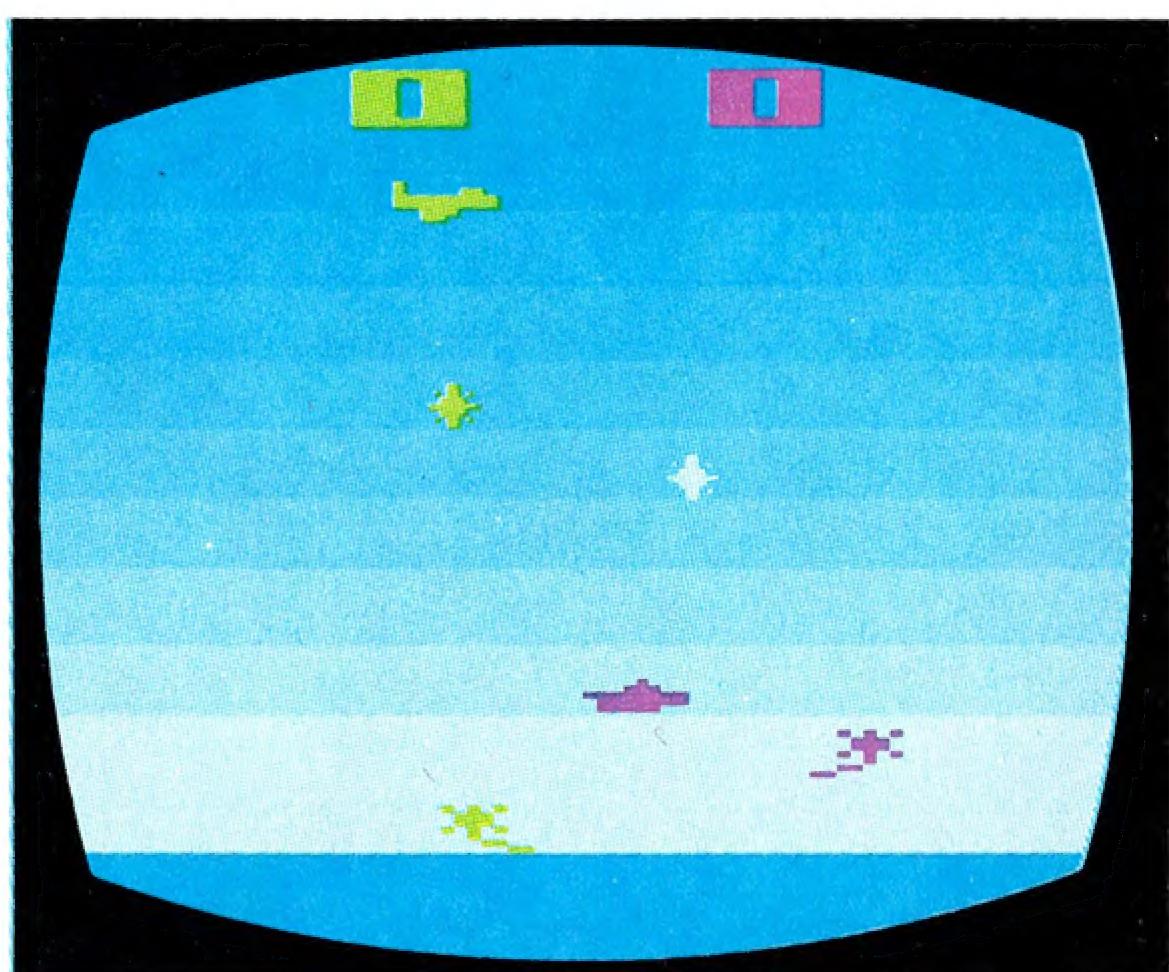
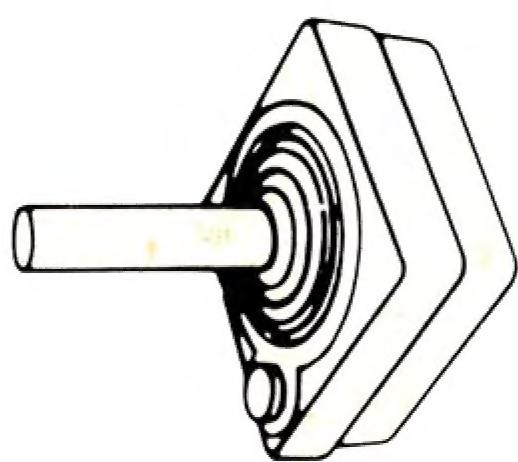


Fig 1 — Campo para juego de Polaris contra bombardero con minas

AIR·SEA BATTLE™

Use las palancas de mando con este Game ProgramTM. Conecte los cables de control en los enchufes en la parte posterior de su Video Computer SystemTM. Mantenga la palanca con el botón rojo a su izquierda dirigida hacia la pantalla del televisor.



Use la palanca derecha para los juegos de un solo jugador.

Número del juego	ANTI-AIRCRAFT TM					TORPEDO TM					SHOOTING GALLERY					POLARIS					BOMBER					POLARIS vs BOMBER				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27			
Número de jugadores	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1			
Misil teleguiado																														
Juegos de computadora																														
Con obstáculos																														

ANTI-AIRCRAFTTM

Juegos 1 a 6:

- Mueva la palanca hacia la izquierda o la derecha para cambiar el ángulo de la pistola en la pantalla
- Apriete el botón "rojo" para disparar
- Mueva la palanca hacia adelante y hacia atrás para cambiar el ángulo de la pistola en la pantalla
- Apriete el botón "rojo" para disparar
- Mueva la palanca hacia adelante o hacia atrás para controlar la velocidad
- Apriete el botón "rojo" para disparar
- Mueva la palanca hacia la izquierda o la derecha para desplazar la pistola por la pantalla
- Apriete el botón "rojo" para disparar

SHOOTING GALLERY

Juegos 13 a 15:

POLARIS vs BOMBER

Juego 16 a 27

- Mueva la palanca hacia adelante o hacia atrás para controlar la velocidad
- Apriete el botón "rojo" para disparar

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, programa y elemento audiovisual © 1977 Atari.
C016973-02 REV. 1

Printed in U.S.A.